Anime! Manga! Anime! Manga! Anime! Manga! Anime! Manga!

可愛い

Kawaii

ISSN: 1428-5894
INDEX: 339091

PIERWSZY W POLSCE MAGAZYN DLA MIŁOŚNIKÓW MANGI I ANIME

Cena: 5,95 zł

Nr 2-3/99 (18)
Luty/Marzec 1999

Neon Genesis Evangelion
legenda zagłady ludzkości

Tokyo Babylon
clampowskie Tokio

Lady Oscar
Róża Wersalu

Pretty Sammy
przyjaciółki Sailor Moon!

Katsuhiro Otomo
Roujin Z

Masamune Shirow
Dominion Tank Police!

Burn Up W © AIC/MRC/AD Vision
Sailor Moon © Naoko Takeuchi/Kodansha/Toei Animation

SILVER SHARK
ISSN 1428-5894 02
9 771428 589903

MOŻESZ JE MIEĆ!

SZUKAJ W KIOSKU ALBO ZAMÓW U NAS

CD-ACTION

MANGA ZA DARMO!

TO ABSURD. TANIA MANGA TO NASZA OFERTA!

ZRÓB ZAPASY NA ZIMĘ WORLD OF MANGA 1+2+3+4 = 65 zł

WORLD OF MANGA I
Ponad 1850 obrazków w formacie jpeg, gif, tiff, bmp. Nie powtarzają się! Atrakcją jest lista serwerów FTP z mangą. Bonus to demo NINJA2. Pełny odjazd!

WORLD OF MANGA II
Prawie 1500 obrazków w formatach jpeg, gif, tiff, bmp, nowa porcja sit'ów FTP z mangą oraz extra kilka filmowych plików audio (au, wave). Na płycie niezbędne oprogramowanie.

WORLD OF MANGA III
Migawki z bajek "Czarodziejka z Księżyca" i "Ranma", mnóstwo robotów i samolotów. Całość to 4000 obrazków!

WORLD OF MANGA IV
Długo wyczekiwana przez wszystkich porcja nowych mang dla każdego.

KISS
Płyta zawiera jedyną w swoim rodzaju kolekcję Kiss-ów

MANGA FANTASY II
Kolekcja grafiki Hentai Manga - 35.00

MANGOWE OKIENKA - 28.00

MANGA POWER cena: 25.00 zł
Najnowsza pozycja z cyklu hentai manga - czyli tysiące mangowych rysunków dla dorosłych.

MANGA XXX COLLECTION cena: 35.00 zł
Płyta dla dorosłych. Całe 650 MB rozneglizowanych, rysunkowych piękności. Format: jpeg i bmp. Niezbędne oprogramowanie na płycie.

MANGA BALANCE cena: 35.00 zł
Płyta dla dorosłych. Prawie 2200 obrazków erotic manga w formacie JPEG, GIF, PCX, a także: 20 i 30 mangi oraz najlepsze stop-klatki z gorących filmów.

KAWAII 1, 2, 3, 4, 5, 6 po 25 zł.

HENTAI ANIME:

L'ELISIR D'AMOR 1CD, 60 min. format AVI - 39,00
ADVENTURE KID 1CD, 60 min. format AVI - 39,00
DEMON SCHOOL 1CD, 60 min. format AVI - 39,00
DEMON SCHOOL CONCLUDE 1CD, 60 min. format AVI - 39,00
LA BLUE GIRL 1CD, 60 min. format AVI - 39,00
BLACK BOARD JUNGLE 1CD, 60 min. format AVI - 39,00
BLACK BOARD JUNGLE part 3 1CD, 60 min. format AVI - 39,00

KISS XXX Collection
Kolekcja Hentai Kiss dla dojrzałego Otaku cena: 35.00 zł

WICKED CITY
1xCD
Czas trwania 85 min.

FIST OF THE NORTHSTAR
2xCD
Czas trwania 112 min.

NINJA SCROLL
2xCD
Czas trwania 94 min.

MASAMUNE SHIROW'S APPLESEED
1xCD
Czas trwania 68 min.

AKIRA
2xCD
Czas trwania 124 min.

THE PROFESSIONAL GOLGO 13
2xCD
Czas trwania 117 min.

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA I KORESPONDENCJA: EXE, Skr. poczt. 63, 53-650 Wrocław 57
TELEFONY: tel. (071) 3537002, 3537006, 3460086, fax (071) 3537010
STOISKO FIRMOWE: DOM HANDLOWY "KAMELEON" ul. Szewska 6/7, III piętro, Wrocław
BIURO HANDLOWE: EXE, ul. Kolista 4, 51-152 Wrocław
INTERNET: http://www.exe.com.pl E-mail: exe@exe.com.pl

EXE DAK

Kawaii

Numer 18

Luty/Marzec 99
e-mail: kawaii@silvershark.com.pl
www.silvershark.com.pl

Redakcja:

Paweł Musiałowski
redaktor naczelny

Yukiko Miyaura
tłumaczenie i opracowywanie materiałów źródłowych

Dariusz Styrna
film, historia i kultura Japonii

Współpraca:

Witold Nowakowski
Tom S. Gawroński
Piotr Kowalski
Aneta Niewada
Piotr Chwalisz
Małgorzata Musiałowska
Monika Zając
Żan Chimiak
Tomisław Kucharzak
Bazyli Zygan

Redaktor techniczny

Jacek Sawicki

Projekt graficzny, skład komputerowy:

Grzegorz Jaszczyszyn

Wydawca

Silver Shark Sp z o.o.
ul. Tęczowa 25, 53 - 602 Wrocław
tel. (0-71) 34-37-071 w. 338
tel. (0-71) 34-37-071 w. 337
tel./fax (0-71) 34-120-83

Zbigniew Bański
dyrektor wydawnictwa

Biuro obsługi klienta

tel. (071) 34 120 82
tel. (071) 34 120 83

Krzysztof Herla
kierownik biura

Daniel Śniegoń
Prenumerata

Dział Reklamy:

Jacek Bzdun
tel.: 0601 79 95 92

Materiały zawarte w czasopiśmie nie mogą być w całości lub częściowo kopiowane, fotokopiowane, reprodukowane, tłumaczone, ani zredukowane do formy elektronicznej, czy też odczytywane przez maszyny bez pisemnej zgody wydawcy.
Redakcja nie ponosi odpowiedzialności za treść ogłoszeń. Redakcja nie zwraca materiałów nie zamówionych oraz zastrzega sobie prawo do redagowania i skracania tekstów.
Wszelkie znaki firmowe i towarowe, są zastrzeżone przez ich właścicieli i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych.
No part of this publication may be reproduced, stored, or transmitted, in any form or by any means, without the written permission of the publisher. Silver Shark accepts no responsibility for the contents of included advertisements and commercials. The publisher reserves to itself a right not to return unreserved manuscripts to their authors, and to modify submitted texts. All brands and products are trademarks or registered trademarks of their respective holders, and were used in this publication only for the informational purposes.

Miesięcznik NEWTYPE przesyłają nam regularnie Keros i Bia z MANGAZYNU. Dziękujemy!

Redakcja składa podziękowania Ambasadzie Japonii w Warszawie, za udostępnienie materiałów do publikacji.

Witajcie!

Zauważyliście już zapewne, że kilka spraw w Kawaii uległo zmianom. Po pierwsze przechodzimy na cykl dwumiesięczny, a zatem od teraz będziemy spotykali się raz na dwa miesiące. Jak długo to potrwa? Tego powiedzieć nie potrafię, być może nadejdzie chwila, że znowu powrócimy jako miesięcznik. Tymczasem podążam pocieszyć wszystkich zasmuconych tą niespodziewaną (również dla naszego zespołu) informacją. To, że będziemy ukazywali się rzadziej, nie oznacza, że będzie nas mniej! Wręcz przeciwnie! Teraz, mając więcej czasu na zebranie materiałów, będziemy starali się "upychać" ich o wiele więcej w każdym numerze, czego próbkę macie już teraz. Ponadto być może zwiększymy ilość stron (to zależy od mini ankiety! - patrzcie: kolejna strona!). Krótko mówiąc - Kawaii będzie większe i ciekawsze oraz, co nie jest bez znaczenia - tańsze, gdyż przyjdzie Wam płacić za nie tylko raz na dwa miesiące. Ubiegnę tysiące pytań, jakie z pewnością nadejdą do redakcji i od razu odpowiem na pytanie - dlaczego? Dlaczego stajemy się dwumiesięcznikiem? Moi drodzy, odpowiedź jest trywialna - finanse. Rynek mangowy w Polsce dopiero się rodzi i jest za mały, aby "utrzymać" miesięcznik, dwumiesięcznik natomiast wydaje się doskonałym wyjściem dla wszystkich. Postaramy się, aby Was nie zawieść, możecie na nas liczyć. Kawaii będzie ewoluowało tak długo, aż w końcu spełni Wasze oczekiwania. Hmm, tym przydługim wstępem ograniczyłem sobie miejsce na przedstawienie zawartości bieżącego numeru... a niech tam - powiem zatem krótko: Neon Genesis Evangelion, Dominion Tank Police, Lady Oscar, Pretty Sammy, Tokyo Babylon i wiele innych smakołyków. Oj, a jest tego tutaj troszeczkę! Zapewniam, że w każdym kolejnym Kawaii nie zabraknie ciekawych artykułów - będzie ich coraz więcej i będą coraz ciekawsze. Jak zwykle życzę Wam miłej lektury. Do zobaczenia w kolejnym numerze!

Paweł Musiałowski

Z KRAJU I ZE ŚWIATA 4-5

NEON GENESIS EVANGELION 6-7

Czyli kolejna porcja informacji o przebojowym dziele studia Gainax. Na posterunku - Robin.

DOMINION TANK POLICE 8-15

Jedno z dzieł Masamune Shirow, które obok Ghost in the Shell oraz Appleseed, przyniosło mu międzynarodową sławę.

SHUTEN DOJI 16-18

Horror w wykonaniu mangowego mistrza - Go Nagai. Jiro Shutendo odkrywa, że nie jest zwykłym piętnastolatkiem. Jego śladem idzie śmierć i zniszczenie. Na jego życie nastają ONI - legendarne i potężne japońskie demony. Jednak szybko przekonacie się, że Jiro kryje w sobie jeszcze większą tajemnicę i moc, moc - Shuten Doji.

ROUJIN Z 19-21

Jeśli cenicie sobie twórczość wybitnego mangaki, jakim jest Katsuhiro Otomo, ta anime powinna przypaść Wam do gustu.

BURN UP WARIOR 22-23

Dalsze przygody policjantek z oddziału Warrior. Tym razem żarty się skończyły, wróg publiczny numer jeden przechodzi do ataku!

SAILOR MOON 24-25

A tutaj kolejna porcja informacji dla wszystkich Sailormaniaków, czyli kolejny odcinek Encyklopedii oraz prezentacja kolejnych krążków z przebojami śpiewanymi przez wspaniałe Wojowniczki.

PRETTY SAMMY 26-28

Ukażę cię w imieniu księżyca! Ups, to chyba nie ta anime, ale... tutaj również poznacie wojowniczkę, która walczy w imię sprawiedliwości, tyle, że nie z księżyca, lecz z... Tenchi Muyo!

LADY OSCAR 29-30i39-41

A tutaj coś, na co wielu z Was czekało i od dawna się o to upominało. Podstawowe informacje na temat wspaniałej opowieści autorstwa Riyoko Ikedy, znanej w Polsce między innymi z mangi "Aż do nieba". Jeśli ktoś nie poznał jeszcze historii Róży Wersalu - Lady Oscar, czas najwyższy nadrobić zaległość!

KOT W BUTACH 42-43

Czy wiecie, jaka anime przywędrowała do Polski jako pierwsza? Sailor Moon...? - nie! Załoga G...? - nie! Dla ułatwienia dodam, że ta anime miała buty i była kotem...

TOKYO BABYLON 44-45

Clamp i jego przeboje. Miłośników twórczości tej niesamowitej grupy rysowniczek zapraszać nie muszę, całą resztę natomiast gorąco zachęcam do zajrzenia na te strony...

GO NAGAI część pierwsza 46-47

Jeden z tytanów mangi... naprawdę poznać warto...

PORADNIK MŁODEGO FANA 48

Od teraz odpieranie ataków przeciwników mangi powinno być dla Was przysłowiową bułką z masłem... eee, przepraszam - kaszką z mleczkiem - tak jest zdrowiej:).

ŚWIĘTA JAPOŃSKIE luty 49

WITAJ JAPONIO! część czwarta 50-51

Wyprawa do Japonii! Jeszcze gorące wrażenia i zdjęcia! To trzeba zobaczyć!

LEKSYKON 52-55

GATOLOG 56

UCZ SIĘ Z YUKIKO! lekcja czwarta 58

POMOCNA DŁOŃ 59

KAWAIIOWA SKRZYNKA KONTAKTOWA ... 60-63

Cóż tu dużo mówić - jest kawaiiowo! Wasze listy i prace - zapraszamy!

LISTA PRZEBOJÓW 64

PRENUMERATA I ARCHIWALIA 65-66

Text by Jedi & Robin

Ghibli na panteonie!

Kultowe już studio Ghibli (producent wszystkiego od "Mononoke Hime" do "Grobu Świetlików") zamierza otworzyć w 2001 roku swoje muzeum! Cały projekt poprowadzić ma sam Hayao Miyazaki!!! Muzeum będzie prawdopodobnie ulokowane w mieście Mitaka (prefektura Tokio), cały koszt przekroczy 2 biliony yenów (50 miliardów złotych!!!), a projekt muzeum będzie prawdopodobnie gotowy już w marcu 1999! Miyazaki tak skomentował swoje przedsięwzięcie: "Chcę, aby to muzeum było tak atrakcyjne, jak Ghibli". Jeeeezu, przeżywamy ostatnio prawdziwy rozkwit anime jako kultury! Niesamowite! (rzec by można - nareszcie ^_^). (R)

© H.Miyazaki/Ghibli

Kiki's Delivery Service filmem roku 1998!!!

Według pisma "Entertainment Weekly", najnowszy film wypuszczony przez Disneya - pochodzący z wytwórni Ghibli - "Kiki's Delivery Service", jest najlepszym filmem z gatunku kina domowego 1998 roku! Autor recenzji, Ty Burr, napisał: "Kiki daje pewien powiew świeżości i odwiecznego marzenia lat dziecięcych. (...) Ta produkcja emanuje prawdziwą, przyjemną rozrywką, nie mogę się już doczekać wypuszczenia kolejnej produkcji - Mononoke Hime...". Dzięki takim recenzjom również i my mamy szansę na ujrzenie filmów Miyazakiego w Polsce... (R)

Kiki's Delivery Service © H.Miyazaki/Ghibli

Anime w "Naszej Telewizji"

Nasza Telewizja, kanał (od niedawna) o ogólnopolskim zasięgu - już niejednokrotnie gościł na swoich falach seriale anime (m.in. swego czasu emitowany był: "Simba - the White Lion" - mistrza Osamu Tezuki). Ostatnio na tym właśnie kanale można ujrzeć dwa wiekowe już seriale produkcji japońskiej: "Opowieści z Klonowego Lasu" oraz "Baśnie Braci Grimm". Ten pierwszy przywędrował do nas od naszych południowych sąsiadów (dubbing), opowiada o przygodach sympatycznych zwierzątek z tytułowego lasu i chociaż jest przeznaczony raczej dla widzów najmłodszych, dzięki swojemu klimatowi potrafi serdecznie rozbawić również starszych; natomiast ten drugi został opracowany w wersji anglojęzycznej i każdy z odcinków stanowi odrębną opowieść, luźno opartą na twórczości sławnych braci. Seriale można zobaczyć od poniedziałku do piątku w godzinach porannych od 8.00 do 9.00.

Fantastyczna manga!

9 lutego 1999r. (wtorek) o godz. 18.00 w Warszawskim Ośrodku Kultury przy ulicy Elektoralnej 12, odbędzie się spotkanie fanów fantastyki w całości poświęcone tematowi mangi. A oto skrótowy program spotkania:

Temat: MANGA i ANIME - alchemia japońskiej fantastyki rysowanej i animowanej.

Część pierwsza - prezentacja zjawiska.
Część druga - dyskusja.
Część trzecia - projekcja filmu.

Współorganizatorami są: miesięcznik Nowa Fantastyka oraz firma Manta. Kawaii również tam będzie! Do zobaczenia!

Spotkanie w Chorzowie

Pamiętacie zapowiadane w numerze grudniowym Kawaii, "mangowe spotkanie w Chorzowie"? Co prawda w ostatniej chwili zaszło kilka zmian, co niestety uniemożliwiło dotarcie wielu osobom na czas, ale jednak się odbyło! Wszystko zaczęło się 11 grudnia (piątek) w księgarni "Matras" około godziny 16.00. Na spotkanie przybyli m.in. Mr. Root i pan Shin Yasuda, który, ku radości zebranych, opowiedział o planach na przyszłość. Potem odbyły się konkursy wiedzy (w tym o Sailorkach). Przez cały czas trwania imprezy wyświetlany był film Sailor Moon S - the Movie. Można było również zakupić różne dobra związane z Sailor Moon (J.P.Fantastica, Planet Manga, Z&Z). Pierwszy dzień spotkania skończył się około godziny 17. W sobotę spotkanie rozpoczęto się o 12.30, a nie - jak wcześniej zapowiadano - o 15.00.

Konsultacja & foto: Monika Mandrela

Ogólnie drugi dzień imprezy nie odbiegał zbytnio od dnia poprzedniego. Ten mini konwent zakończył się o godzinie 14.00, natomiast księgarnie zamknięto o 14.30. Nie wszyscy jednak fani udali się do domów, kilkanaście osób zostało, by powymieniać się adresami i w ogóle porozmawiać. Przed godziną piętnastą grupa oczekujących znacznie się powiększyła i wtedy zjawił się oddział ratunkowy "Kawaii", w składzie: Mr Jedi - sztuk jedna, Chomik Alfred Drugi - sztuk jedna oraz jego gumowy kurczak Anastazy - sztuk dwie (bo przerąbany tasakiem na połowę:). Czas upłynął mile na rozmowach w pobliskiej restauracji. Mamy nadzieję, że mimo tych nagłych zmian i niedociągnięć, bawiliście się dobrze! Do zobaczenia na przyszłych spotkaniach!

II Wędrowny Konwent Miłośników Fantastyki ARRACON '99

Termin imprezy: 30.04 - 3.05.1999 r.
Miejsce imprezy: Wojewódzki Ośrodek Kultury w Elblągu
W programie:
- spotkania autorskie i wydawców
- projekcje filmów w kinie
- wystawy grafik
- Fantastyczna Noc Walpurgii
- studio gier komputerowych
- internet
- konkursy, m.in. konkurs strojów, Startrekowy
- Spacer przez Średniowiecze lub opcjonalnie nocna gra terenowa
- Bieg Rycerski w Zamku Malborskim

Dzień Wędrowny - temat: Holandia
- wycieczka po Żuławach śladami Mennonitów
- wycieczka do "Nowej Holandii"
- Plenerowy Konkurs Fandomu

Zgłoszenia i pytania należy przesyłać pod adres:
Marcin Grygiel
tel. 055 2331431
skr. poczt. 20
82 - 312 Elbląg 13
e-mail: pipok@vc.pl

Miniankieta Kawaii

W związku z reorganizacją pisma, prosimy naszych wszystkich Czytelników o udzielenie odpowiedzi na kilka pytań. Zamierzamy wprowadzić w Kawaii parę istotnych zmian i chcemy wiedzieć, czy i w jakiej formie życzą sobie tego nasi Czytelnicy. Odpowiedzi prosimy wysyłać na kartkach pocztowych, bądź pocztą elektroniczną. Trzy osoby, spośród wszystkich jakie nadeślą odpowiedzi na miniankietę, otrzymają od redakcji mangowe niespodzianki (oryginalne kasety z anime i mangi). Odpowiedzi można nadsyłać do końca lutego na adres: Wydawnictwo Silver Shark, Redakcja Kawaii, ul. Tęczowa 25, 53-602 Wrocław, lub: kawaii@silvershark.com.pl. Z dopiskiem: "Miniankieta".

1. Ile jesteś w stanie dopłacić za zwiększenie liczby stron:
A. O szesnaście:
B. O trzydzieści dwie:
C. Nie chcę dodatkowych stron.

2. Czy dodatkowe strony mają być poświęcone:
A. Na artykuły.
B. Na mangę drukowaną w odcinkach.

Przyjaciel z Japonii!

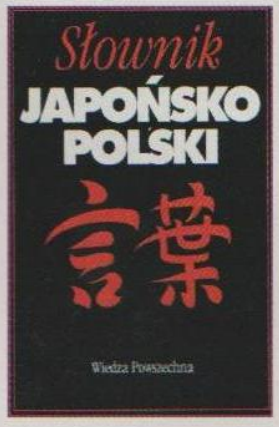
Często w Waszych listach przewija się prośba o kontakt z mieszkańcami Kraju Kwitnącej Wiśni. Oto macie okazję spełnić swoje marzenia! Poniżej podajemy adresy japońskich klubów korespondencyjnych. Wystarczy, że wyślecie na jeden z nich list z prośbą o nawiązanie kontaktu z osobą z Japonii oraz podacie swoje dane i zainteresowania (to będzie bardzo pomocne w doborze Waszego " korespondencyjnego partnera"). Oczywiście chyba nie trzeba wspominać, że znajomość języka angielskiego (tudzież japońskiego) oraz japońskich zwyczajów jak najbardziej wskazana? Bawcie się dobrze, życzymy Wam zawarcia wspaniałych przyjaźni!

Association of Pen Friend Clubs of Japan
Hongo P.O.Box No. 100
Bunkyoku Tokyo
113-8701 Japan

Dla osób mających dostęp do internetu też coś mamy:

http://web.singnet.com.sg/~kohho/penpal/penpal_get.html (panowie i panie w wieku 17-30 lat)
http://www.geocities.co.jp/Berkeley/1618/maileng.htm (w przedziałach wiekowych, cały świat)
http://www2u.biglobe.ne.jp/~kice/jpal/index.htm (lista KAWASAKI ICE - zapisy na listę)
http://village.infoweb.ne.jp/~fvbb2510/List/list1.htm (lista korespondentow - co tydzień nowe adresy)
http://www.aloha.net/~mikami/penpalform.html (zapisy na listę japońską penpal)

Słownik japońsko-polski!



Nareszcie, rzecz by można, nareszcie na naszym rynku księgarskim, pojawiła się dawno oczekiwana pozycja, która zapewne ucieszy wielu z Was. Słownik japońsko-polski Fundacji Japońskiej wydany przez Wiedzę i Życie znika z półek w błyskawicznym tempie. Publikacja ta przeznaczona jest dla cudzoziemców oraz dla wszystkich tych, którzy chcą nauczyć się tego języka. Co bardzo ważne - w tworzeniu słownika użyto wyrażeń i zwrotów współczesnego języka japońskiego, opatrzono je komentarzami kulturoznawczymi oraz podano trzy rodzaje zapisu każdego tekstu. Słownik zawiera 2873 hasła, w skład których wchodzi kanon słownictwa wybrany przez japońskie placówki oświatowe i zalecany jako podstawa do nauki japońszczyzny. No moi drodzy - do ataku! Słownik kosztuje mniej niż kaseta z anime, a zawiera sporo cennej dla każdego fana mangi wiedzy!

Dzień z Sailor Moon 2 !!!

Sailor Moon © Naoko Takeuchi/Kodansha/Toei Animation

Na tę informację oczekiwali prawie wszyscy anime maniacy w Polsce. Organizatorzy największej mangowej imprezy w Polsce „Dnia z Sailor Moon" wreszcie ogłosili datę i miejsce kolejnej imprezy. SMD2 ma się odbyć 21 lutego w gdyńskim centrum wystawowym WTC Expo, znajdującym się w samym centrum Gdyni przy ulicy T.Wendy 5/7. Organizatorzy gwarantuję oprócz premiery najnowszej kasety wideo z filmem Sailor Moon SuperS The Movie również wiele innych atrakcji. Poza standardowymi już konkursami na rysunek i kostium do atrakcji można zaliczyć pokazy walk kendo i innych walk wschodu, układania origami, koncerty muzyczne i stoiska wszystkich liczących się firm dystrybucyjnych w Polsce. Ponadto na imprezie będzie dużo innych atrakcji - dla graczy organizatorzy zagwarantują gralnię pełną konsol i najnowszych konsolowych gier, zaś do nie potwierdzonych jeszcze wydarzeń należeć będzie występ Teatru Miejskiego w Gdyni ze sztuką: „Baśnie Japońskie – Demony z Mitologii Japońskiej". Poza tym na imprezie będzie dużo najróżniejszych smakołyków do skosztowania. Aby uzyskać więcej informacji na temat imprezy można zadzwonić na infolinię w Trójmieście, tel: (058) 551-61-83 lub 551-03-92 (również fax), lub bezpośrednio do organizatora, firmy Planet Manga (022) 635-2667. Przedsprzedaż biletów będzie prowadzona w sklepach muzycznych na terenie Trójmiasta oraz w dobrych sklepach zajmujących się mangą i anime na terenie całego kraju! My też tam będziemy!!! Do zobaczenia!

AnimeCentral, czyli "Ach co za impreza 2" !

Organizatorzy "AnimeCentral", konwentu który odbył się 3-5 kwietnia 1998 roku w Chicago, zapowiedzieli powtórkę z historii, czyli drugą edycję imprezy! Zamieszanie ma mieć miejsce 23-25 kwietnia 1999 roku w Rosemont, stan Illinois.
Podano listę oficjalnych gości, do których należą m.in. Scott Frazier, artysta Robert DeJesus, super-fan Steve Pearl (weteran fandomu amerykańskiego) oraz aktorzy podkładający głosy do filmów firmowanych przez ADVision - Amanda Winn Lee i Jason Lee. Do planowanych atrakcji należy powtórka zeszłorocznego FanFest, festiwalu na którym fani prezentują swoje prace, stroje, parodie; gameshow, maskarada, panele (tegoroczny temat - chara design!), cztery pomieszczenia z 24h projekcjami filmów anime oraz oczywiście - hala z wystawcami. Więcej informacji o AnimeCentral możecie znaleźć na stronie http://www.acen.org !

Raz wieczko POP i nie chcesz STOP!

Powstała nowa firma sprowadzająca importy prosto z Japonii! Nazywa się "TokyoPop" (www.tokyopop.com) i prowadzona jest przez Mike'a Kiley'a, twórcę tak popularnej firmy jak UCI Anime Bookstore (www.book-uci.com/anime.html). Partnerem TokyoPop jest wydawnictwo Mixx Entertainment dostarczające wszelkich informacji o nowych produktach w Japonii. Założeniem firmy jest sprowadzać importy nie tylko anime/mang, ale również i wszystkiego co wiąże się z kulturą masową Japonii! Jest więc J-pop, J-rock, pisma i magazyny, muzyka z anime, gry, komiksy, koszulki - dosłownie wszystko! Firma przyjmuje również zamówienia na produkty, których nie ma w ofercie, ale zamierza sprowadzić. Przedsięwzięcie rozwija się bardzo szybko, mają przejrzysty, rzetelnie zrobiony katalog na swojej stronie WWW, a Mike jak to Mike - jak zawsze wykonuje swoją robotę perfekcyjnie. Jak na razie, pierwsza firma na mojej liście! (do niedawna była nią UCI ^_^). Koniecznie odwiedźcie ich stronę, chociażby z czystej ciekawości... (R)

Radomscy fani zapraszają!

W dniach 30-31 stycznia w szkole podstawowej numer 6 w Wieniawie koło Radomia obędzie się mała impreza mangowa zatytułowana Cosmic Manga. Rozpocznie się ona o 10.00 i jak podają organizatorzy, obowiązywała będzie symboliczna opłata za wstęp. Organizatorzy zapowiadają wiele atrakcji, między innymi rozgrywki Animayhem, konkurs wiedzy, karaoke i wiele ciekawych spotkań. Zważywszy, że będą to już ferie zimowe, chyba każdy z Was znajdzie chwilę czasu na wypad na to spotkanie, hmm? Impreza odbędzie się pod hasłem: "Poznajcie gościnność radomskich fanów!". Więcej informacji pod telefonem: (048) 75-71-11, wew. 93, po 17-tej, prosić Przemka. Do zobaczenia!

Tekken w kinie!

© Namco

NAMCO ogłosiła, iż rozpoczęły się już prace nad filmem kinowym bazującym na ich mega hicie - "Tekken"! Wiadomo już, iż dzięki specjalnej technice udało się animatorom uzyskać idealny efekt ruchu mięśni i skóry, a budżet filmu oscylował będzie w granicach 65 mln dolarów!!! Będzie to jeden z najdroższych filmów w historii japońskiej animacji, a dodatkowo nad samą animacją pracować będzie ponad 200 animatorów!!! Namco na razie nie ma planów co do wypuszczenia filmu poza Japonią, szefowie informują, iż "to zależy od stopnia popularności tej produkcji". Oby nawet babcie na to poszły do kina! ^_^ (R)

GOD'S IN HIS HEAVEN, ALL'S RIGHT WITH THE WORLD.

NERV - GDYBY BÓG BYŁ W SWOIM NIEBIE

Kartka z przyszłości...

Otworzyłem okno i zaczerpnąłem świeżego powietrza. Był wspaniały poranek, tu, w Starym Tokyo. Nagle rozległ się głośny krzyk, podskoczyłem prawie pod sam sufit. To był listonosz, ten sam, który codziennie przychodzi tu tylko po to, aby powiedzieć mi, że nic do mnie nie przyszło, i żebym nie tracił nadziei. Lecz o dziwo, dzisiaj coś dla mnie miał. Godnym swojego zawodu szybkim krokiem wdrapał się na górę i wręczył mi z uśmiechem kartkę ze stolicy Japonii - Tokyo-3. Napisała ją kobieta pracująca w korporacji o dziwnej nazwie NERV. Pisała, że mam się natychmiast stawić do kwatery głównej mieszczącej się w samym centrum Tokyo-3. Ten dzień miał odmienić całe moje życie...

*** GEHIRN - organizacja uformowana do powstrzymania Third Impact; w roku 2010 nazwa zmieniona na NERV ***

Początek legendy...

Zacznijmy naszą historię od roku 1986, kiedy to narodziła się dziewczyna z kartki, czyli Misato Katsuragi. Przyszła na świat w metropolii powstałej na ruinach miasta Nagano, nazywanej obecnie Tokyo-2. Misato już w młodości sprawiała masę problemów, wykazywała skłonność do nadużywania alkoholu oraz wpadała w niemałe kłopoty. Jej rodzice rozeszli się gdy miała 12 lat, a ona zamieszkała razem z ojcem w Niemczech. Mniej więcej w tym czasie, czyli w 1998 roku, szanowany i ceniony profesor Uniwersytetu w Kyoto, Fuyutsuki Kozo, założył na uniwersytecie sekcję zajmującą się badaniami nad bio-meta-fizycznymi zjawiskami. Jako asystentów wybrał on dwójkę uczniów - członka miejscowego gangu szkolnego - Gendo Rokubungi oraz najinteligentniejszą dziewczynę Tokyo-2, Yui Ikari. Pozorna przyjaźń tych dwóch obcych sobie ludzi stopniowo zaczynała przeradzać się w miłość i 20 sierpnia 1999 roku Gendo i Yui pobrali się. Ten rok był najszczęśliwszym w ich życiu, a przynajmniej takowym miał być... Ich plany zostały bowiem przerwane nagłą wyprawą na Biegun Południowy, zainicjowaną przez prof. Fuyutsukiego, mającą na celu zbadanie tajemniczego meteorytu, który spadł na powierzchnię lodowca. Kiedy jednak uczestnicy ekspedycji (nazywanej Katsuragi Expedition) przekonali się o okropnej prawdzie jaka za nią stała, było już za późno... Stało się...

Rok 2000 już na zawsze będzie kojarzony z masowym kataklizmem nazwanym Second Impact, jednak Gendo Ikari zapamięta go jako datę narodzin Kaworu Nagisy, chłopca mającego w przyszłości pilotować jednego z pięciu modeli bio-robota o nazwie Evangelion. W rok później na świat przychodzi Shinji Ikari, syn Gendo i Yui, oraz Soryu Asuka Langley, piloci (odpowiednio) EVA UNIT 01 i EVA UNIT 02. Czas nieubłagalnie mija, do 2015 roku jest go coraz mniej...

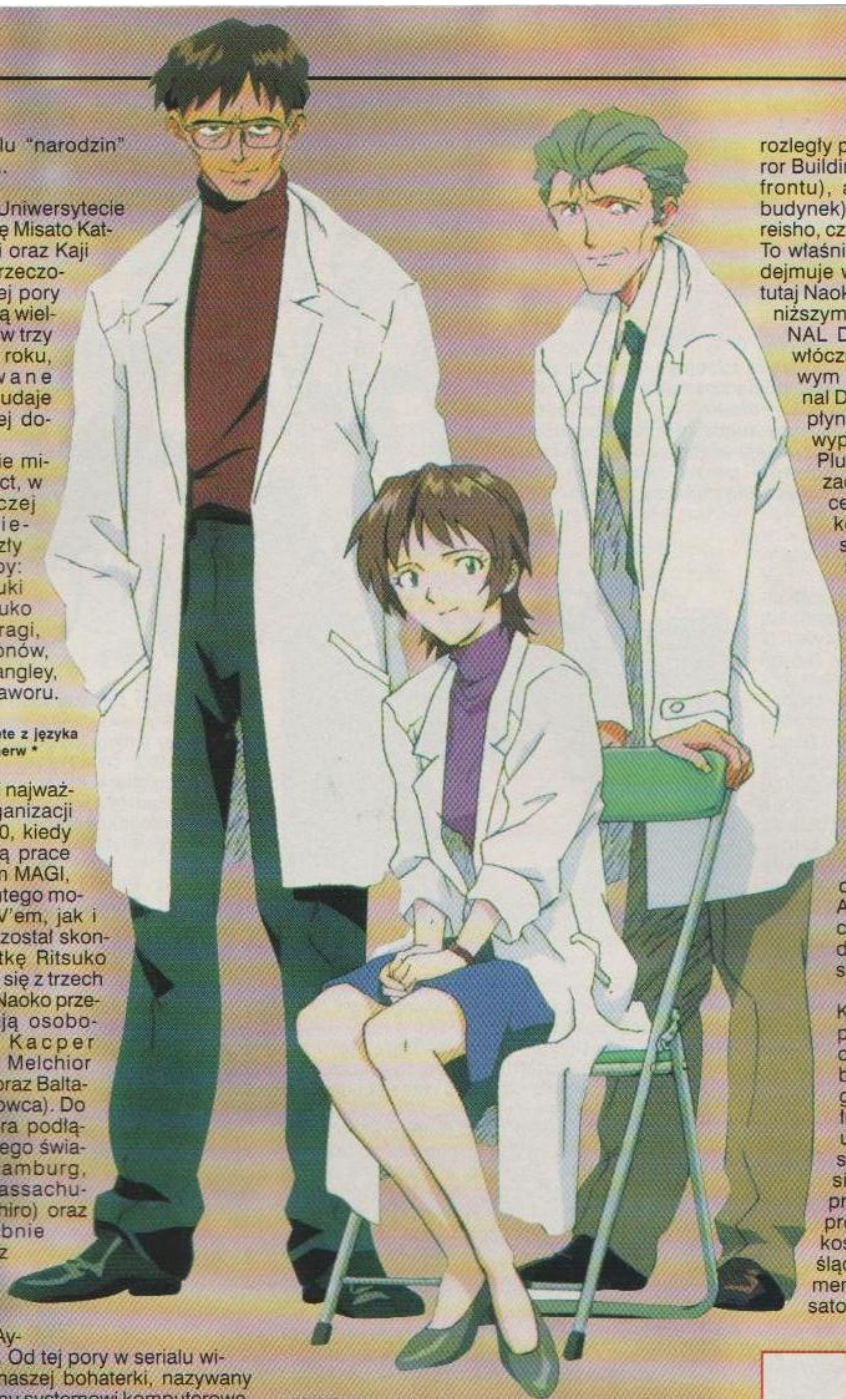
Tymczasem już w 2004 "Projekt E" zostaje poddany testom próbnym, jakże okrutnym w skutkach. W czasie nieudanej synchronizacji ginie Yui Ikari, której dusza zostaje wchłonięta przez Unit 01, natomiast ciało rozszczepione na atomy miesza się z płynem LCL. W parę miesięcy po tym okrutnym wypadku, w Nervie ma miejsce jeszcze jedna zagadkowa śmierć. Matka Asuki - Kyoko, zapada w szok psychiczny, przez co nie jest zdolna do normalnej egzystencji - w parę miesięcy po tym popełnia samobójstwo. Gendo, nie mogąc przeciwstawić się opinii publicznej uważającej, iż to on zabił swoją żonę, opuszcza Shinjiego, pozostawiając jego wychowanie swoim przyjaciołom, a sam postanawia przywrócić Yui do życia. Wynikiem jego eksperymentu jest Rei Ayanami, dziecko powstałe po połączeniu DNA Yui (odzyskanego z pozostałości płynu LCL) oraz pierwszego Anioła, czyli Adama. Nikt nie zna jeszcze...

cze prawdziwego celu "narodzin" Rei, nawet jej twórca...

Około 2005 roku na Uniwersytecie w Tokyo-2 spotykają się Misato Katsuragi, Ritsuko Akagi oraz Kaji Ryouji, późniejszy narzeczony tej pierwszej. Od tej pory Misato i Ritsuko zostają wielkimi przyjaciółkami, a w trzy lata później, w 2008 roku, zostają zwerbowane do NERV'u (najpierw udaje się to Ritsuko, później dopiero Misato).
I tak, przez 10 lat jakie minęły od Second Impact, w najbardziej tajemniczej organizacji na świecie, NERV'ie, znalazły się następujące osoby: Gendo Ikari, Fuyutsuki Kozo, Kaji Ryouji, Ritsuko Akagi, Misato Katsuragi, oraz piloci Evangelionów, Rei Ayanami, Asuka Langley, Shinji Ikari i Nagisa Kaworu.

* NERVE - słowo zaczerpnięte z języka niemieckiego, oznaczające nerw *

Fizyczne powstanie tej najważniejszej w serialu organizacji datuje się na rok 2010, kiedy to zakończone zostają prace nad superkomputerem MAGI, zarządzającym od tamtego momentu zarówno NERV'em, jak i całym Tokyo-3. MAGI został skonstruowany przez matkę Ritsuko Akagi - Naoko. Składa się z trzech jednostek, do których Naoko przetranskrybowała swoją osobowość. Są nimi: Kacper (osobowość matki), Melchior (osobowość kobiety) oraz Baltazar (osobowość naukowca). Do centralnego komputera podłączone są bramki z całego świata - Niemczech (Hamburg, Berlin), Ameryki (Massachusets), Japonii (Matsuhiro) oraz Chin (prawdopodobnie również z Rosji oraz Francji). W chwili aktywacji Naoko popełniła samobójstwo, zabijając przy tym Rei Ayanami (First Children). Od tej pory w serialu widzimy już tylko klon naszej bohaterki, nazywany Rei-2. Dzięki odrębnemu systemowi komputerowemu NERV jest organizacją praktycznie niezależną (własne elektrownie, maszyny bojowe, fabryki), podlega jedynie organizacji Seele, czyli dawnemu United Nations, która w roku 2007 przeniosła swoją siedzibę z Nowego Jorku do Tokyo-2, aby tam sprawować kontrolę nad "sekcją do obrony Ziemii przed Aniołami", czyli właśnie NERV'em. Na czele Seele stoi Keel Lorenz, doskonały taktyk i dowódca, który decyduje o funduszach przyznawanych na projekty NERV'u oraz jest głównym inicjatorem programu wykonywanego przez NERV - HCP (Human Complement Program), mającego na celu kierowanie przyszłą ewolucją ludzkości. Zaraz za Lorenzem znajduje się komandor operacji wykonywanych przez NERV, Gendo Ikari, oraz jego zastępca, Fuyutsuki Kozo, były wykładowca na uniwersytecie w Tokyo-2.



* TOKYO-3 - specjalna metropolia stworzona w celu ochrony mieszkańców przed atakami istot zwanych Aniołami *

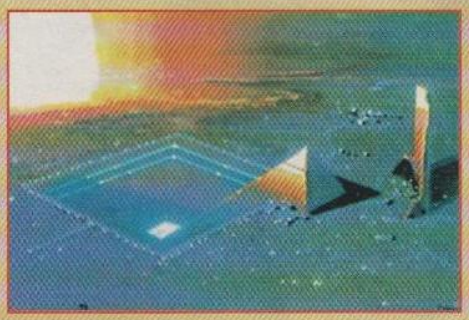
Nerv to Tokyo-3... Tokyo-3 to NERV. Tak mniej więcej wygląda zależność obu tych metropolii. Organizacja została zbudowana bazując na znalezionej po Second Impact sferze w dzielnicy Hakone - GEOFRONCIE. Ma ona 13,75km średnicy i znajduje się pod Tokyo-3 (średnica 2km), 80 metrów poniżej poziomu ówczesnego morza (który znacznie się podniósł po katakliźmie z 2000 roku). Geofront podzielony jest na 3 części. Pierwszą jest właśnie miasto - TOKYO-3, obecnie stolica Japonii. Jest ono o tyle specyficzne, iż podczas każdego ataku wszystkie mieszkalne budynki (ponieważ znajdują się tam również budowle będące magazynami) chowają się do wnętrza sfery, tworząc niedostępną fortecę, natomiast 0,9km pod Tokyo-3 znajduje się CENTRAL DOGMA. Jest to bardzo rozległy poziom, gdzie umieszczone są m.in. Mirror Buildings (budynki oświetlające wnętrze Geofrontu), a także siedziba Nervu (piramidalny budynek). W owej piramidzie znajduje się Hatsureisho, czyli centrum dowodzenia (jedno z dwóch). To właśnie stąd pani major Misato Katsuragi podejmuje wszelkie taktyczne decyzje, i to właśnie tutaj Naoko Akagi zamordowała Rei Ayanami. Najniższym poziomem Central Dogma jest TERMINAL DOGMA. Znajduje się w nim przybita włócznią do krzyża Lilith, istota będąca zerowym Aniołem (matka ludzkości). Cały Terminal Dogma zalany jest krwią Lillith, nazywaną płynem LCL (Link Connect Liquid), którym wypełnia się również kapsuły pilotów (Entry Plugs). Nazwa CENTRAL DOGMA została zaczerpnięta z mikrobiologii i oznacza proces zamiany kwasu DNA w RNA, a w fazie końcowej w proteiny, co ma swoje uzasadnienie dopiero w chwili wypełniania się planu HCP (w End of Evangelion), dlatego nie będę spoilerował.

* NERV - organizacja mająca na celu odkrywanie, studiowanie oraz zapobieganie atakom istot określanych mianem - Anioły *

Powrót do rzeczywistości

Myśląc o kartce, którą dostałem rano od listonosza, zastanawiam się ile ofiar pochłonęło powstanie tak globalnej organizacji, ilu ludzi poświęciło dla niej życie? Czy prawdą jest, że oni "chronią nas przed zagładą" ? A może właśnie to oni są największą zagładą ludzkości... Aha, właśnie podjechał mój autobus. No cóż, pewnie i tak bym się tego nigdy nie dowiedział... do Tokyo-3 proszę... nazwisko? Ikari... Shinji Ikari.

Kończąc ten tekst zastanawiałem się nad prawdziwym sensem powstawania takich organizacji jak NERV. Czy ludzkość może być prowadzona do swojego końca przez grupę wywodzącą się z tego samego społeczeństwa? Czy człowiek jest w stanie udźwignąć owy krzyż i stać się Mesjaszem Narodów? Nie powinniśmy bawić się w Boga - mówiąc to Ritsuko miała prawdopodobnie rację. Anioły kiedyś tego próbowały - zostały za to strącone z wysokości i żyją między nami... na Ziemi. Myśląc o tym, przesłanie z serii staje się bliższe memu zrozumieniu. Pomyślcie przecież - Misato, Ritsuko, Gendo, Yui, Kaji, Maya, Fuyutsuki... ci wszyscy ludzie się już narodzili. Istnieje na świecie tak wiele tajnych organizacji rządowych, o których nie wie przecież nikt poza ich członkami. Co się stanie w niedalekiej przyszłości, skoro do życia powołano już Gehirn... Może czytając to widzicie we mnie jakiegoś fanatyka - cóż, każdy wyznaje indywidualne wartości, również i ja mam prawo wierzyć w to, co jest bliskie mojemu sercu. Zobaczymy się więc niedługo, 13 września 2000 roku...!!!



Robin

P.S. Podziękowania dla wspaniałego człowieka, który dał mi życiową szansę, a ja jej chyba nie zmarnowałem. Dzięki dla Waldemara Nowaka (to tak dziwnie brzmi... po prostu - Pegaz Ass! ^_^) za jego poparcie, za AnimeGaido oraz za to, iż w Kompendium Wiedzy ukaże się "Encyklopedia Evangeliona" (FAQ)!

Dzięki dla Patricka Yipa za "NERV Chronology" oraz dla całej EVA ML.

Neon Genesis Evangelion © Gainax/Project Eva/TV Tokyo/NAS

DOMINION TANK POLICE

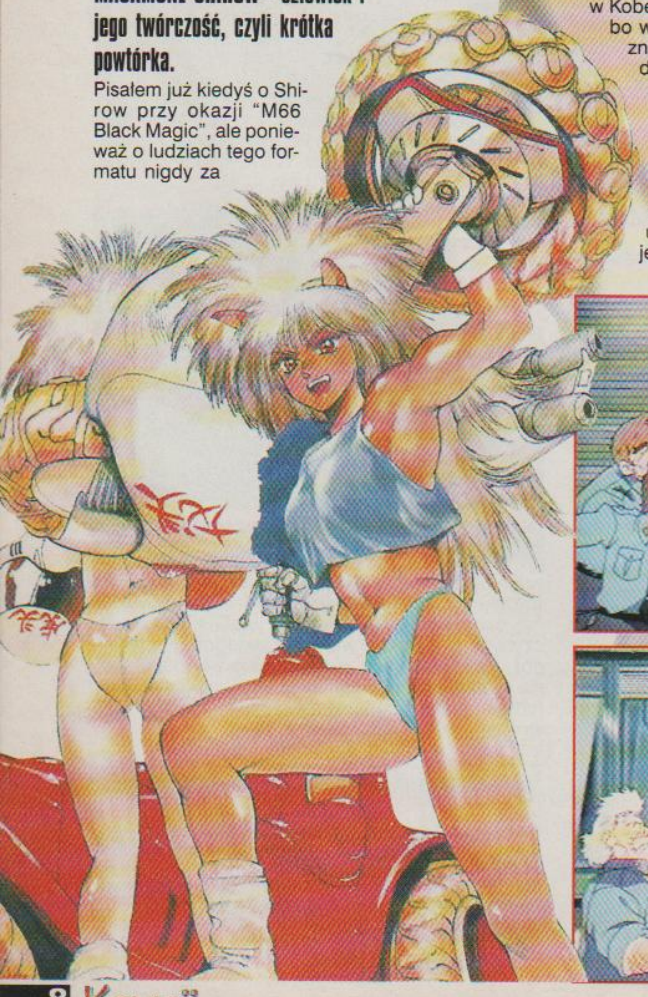
DOMINION lub DOMINIUM - nazwa pochodząca z łaciny i oznaczająca władanie tym, co się posiada, tj. rzeczami, posiadłościami i ludźmi. W nowożytności - słowo używane w przypadku kolonialnych posiadłości brytyjskich. Obecnie jest to teren posiadający autonomię (aż po parlament i rząd), ale wciąż wchodzący w skład jakiejś większej państwowości. Mimo posiadania własnych organów prawodawczych i wykonawczych, Dominia uznają władzę nadrzędną państwa, do którego należą.

ŚWIAT "DOMINIONA" - Masamune Shirow

Witajcie w świecie jednego z najwybitniejszych mangaków końca XX-go wieku. Tym razem Masamune Shirow i jego "Dominion". A wraz z nim oczywiście wszystko co typowe dla twórczości Shirow. Twarde policjantki, scyborgizowany świat XXI-go wieku, szybka akcja, niepowtarzalny humor, polityczna intryga... I coś, czego nie spotkacie w żadnej innej mandze i anime, które wyszły spod jego ręki... Czołgi... Potężne, opancerzone potwory, zaopatrzone w wielko-kalibrowe działa, karabiny maszynowe i zupełnie szurnięte załogi z kapitanem Brentenem i Leoną Ozaki na czele... Ta wycieczka zajmie nam dłuższą chwilkę, bo "Dominion" to cykl składający się zarówno z mang, jak i anime... Ale uwierzcie, naprawdę warto poświęcić czas... Zatem ruszajmy, a ponieważ cywilizacja zdążyła już narozrabiać na tyle, że o świeżym powietrzu można w 2010 roku jedynie pomarzyć, zakładamy maski tlenowe na twarz, gogle noktowizyjne i jesteśmy gotowi... Aha... jeszcze jeden drobiazg. Uważajcie pod nogi. Stan jezdni w New Port, dokąd Shirow przeniósł akcję, woła o pomstę do nieba, piekła i wszelkich mocy, które mają na to wpływ. Ale cóż, czołg to czołg, waży kilka ton, a o długości jego drogi hamowania lepiej nie mówić... A teraz już od początku...

MASAMUNE SHIROW - człowiek i jego twórczość, czyli krótka powtórka.

Pisałem już kiedyś o Shirow przy okazji "M66 Black Magic", ale ponieważ o ludziach tego formatu nigdy za wiele informacji - krótka powtórka z rozrywki, a ponadto na koniec kilka ploteczek... Masamune Shirow to oczywiście pseudonim, ale w tym roku w dwóch punktach naraz podano jego prawdziwe imię i nazwisko. Nie są to wprawdzie źródła zasługujące na 100% zaufania, ale dla porządku rzeczy podaję, że BYĆ MOŻE nazywa się on Masanori Ota. Natomiast, to co jest pewne... Urodził się 23 listopada 1961 roku w Kobe, prefektura Hyogo (zapamiętajcie te dane, bo w przypadku "Dominiona" mają one pewne znaczenie). Zodiakalny Strzelec i Wół (w zodiaku chińskim). Jego pseudonim rozłożony na składniki, można rozumieć jako: "Masamune" - to nazwisko legendarnego płatnerza, którego ostrza po dziś dzień nie mają sobie równych, natomiast "Shirow" składa się z "Shi", co może oznaczać samuraja (np. bushi) lub być zlepkiem "dziesięć" i "jeden", czyli oznacza człowieka urodzonego w listopadzie. "Row" - na ogół jest członem dodawanym do kogoś, kto jest młodym człowiekiem. Shirow jest absolwentem Osaka University of Art i Art College w dziale malarstwa olejnego. Jego pierwsze prace (na rynku mangi naturalnie) były wydawane przez Seishinsha i Atlas Magazine. Obecnie nadal pracuje w Kobe i mimo pewnego oddalenia od mangowej mekki, jaką jest Tokio, świetnie sobie radzi. Ma mnóstwo kontaktów z wydawnictwami japońskimi i amerykańskimi. Między innymi jego osobistymi przyjaciółmi są: Toren Smith z "Dark Horse" i Adam Warren. Do jego rodzinnego miasta nie zniechęciło go nawet trzęsienie ziemi Hanshin, w którym stracił dom i pracownię. A oto lista tego, co wydał do tej pory (nie licząc filmów nakręconych na podstawie jego twórczości):



Appleseed - Book 1
Appleseed - Book 2
Black Magic
Black Magic M-66
Dominion
Appleseed - Book 3
Appleseed - Book 4
Appleseed - Kalendarz na 1988
Appleseed - Databook
Ghost in the Shell
Orion
Intron Depot 1
Dominion (druga edycja)
Appleseed - Hypernotes
1997 Dominion Calendar
Cyberdelics
1999 Rebirth Calendar

A teraz obiecane plotki:

- Masamune Shirow, to nie tylko mangi i anime. Tworzy on również kalendarze. Pierwszym, jaki ujrzał światło dzienne był "Appleseed 1987", a ostatnim (1997 rok) właśnie "Tank Police". Okazja, by o tym wspomnieć jest tym bardziej uzasadniona, że w tym roku ukazał się następny kalendarz autorstwa Shirow z ilustracjami z "Rebirth". Nazywa się Masamune Shirow Calendar - ARMS 1999. Został wydany przez Kodansha w formacie B5 i jest w sprzedaży od grudnia 1998 r. Podobno w kompletach z "Intron Depot 2". Postery z ID2 wraz z najnowszym wywiadem z Masamune Shirow możecie znaleźć we wrześniowym "Newtype Magazine".

- Kiedy to piszę, jeszcze nie jest to pewne, ale ID2 "Blades" może jeszcze w tym roku zobaczy światło półek księgarskich w USA.

- Latem 1999 na łamach "Young Magazine" startuje "GitS2 - Manmachine Interface".

- Shirow siedzi obecnie nad końcówką GitS2, ale (jak podaje Otaku Publishing) ma już na desce coś całkiem nowego o tytule "Gundress". Jest to (jak określa autor) futurystyczny gigapunk thriller. Akcja ma miejsce w okolicach Yokohamy (Bay Side City) w roku 2099. Pięć panienek w zbrojach mecha kontra zbrodniarze wszechczasów. Premiera japońska w grudniu 1998 roku.

- Zapowiada się ciekawa pozycja w ramach magazynu "Uppers" wydawanego przez Kodansha. Opublikowana ma być seria krótkich mang pod wspólnym tytułem "E-oppers" stworzonych m.in. przez Shirow, Samura, Terada i Clamp. Podobno wszyscy, którzy lubią mieszankę cyberpunku, erotyki i dziewcząt, którym natura nie poskąpiła narządów do oddychania, powinni być wkładem Masamune Shirow do tego projektu usatysfakcjonowani.

- Powstały kolejne ilustracje do wydawanego od kwietnia '98 "Jashin Hunter" (Seishinsha).

Dominion Tank Police © Masamune Shirow/Hakusensha/Agent21/Toshiba Video Software, Inc.

- Dobrze poinformowani ludzie twierdzą, że przed rokiem 2000 możemy się spodziewać "Appleseed 5" i kontynuacji "Dominiona".

ŚWIAT DOMINIONA - czyli gdzie i kiedy tak naprawdę jesteśmy

Oryginalny "Dominion", który dał początek wszelkim przygodom szalonych czołgistów z "Tank Police", został narysowany na przełomie 1985/1986 roku. Była to trzecia pozycja w twórczości Shirow po "Appleseed" (1 i 2) oraz "Black Magic". Świat "Dominiona" to ekipa typowych dla twórczości Shirow osób. Podobnie jak w "Appleseed", "Black Magic M66" i "Ghost in the Shell", główna bohaterka to silna kobieta w mundurze, traktująca płeć brzydką jako element niezbędny do pełnienia służby, ale niekonieczny do życia. Różnice polegają jedynie na tym, że ze wszystkich pozycji Shirow, "Dominion" jest chyba stworzony najlżej i najmniej serio. Odbija się to na głównej bohaterce, w której trudno dopatrywać się brutalności Deunan czy filozofii major Kusanagi. Ponadto jest to nowoczesny świat pełen absurdalnego czasami humoru, wypaczonych charakterów i zwariowanych sytuacji. Zapewne dlatego czołgi, z maleńkim Bonaparte na czele, tak świetnie tam pasują. Natomiast konkretnie, rok 2010 to Ziemia do tego stopnia zatruta przez przemysł, że zabójcze mikroorganizmy tworzące bakteryjną chmurę zmuszają ludzi do poruszania się w maskach tlenowych. Przestępczość wzrasta do tego stopnia, że niemożność opanowania akcji terrorystycznych zmusza SWAT do powołania specjalnej jednostki, która szybkością i brutalnością może przeciwdziałać zbrodniarzom... Tak powstaje Tank Police. Mówiąc między nami, od chwili przystąpienia tej elitarnej grupy do działania, problematyczne zaczyna być, czy więcej zniszczeń powodują bandyci, czy ścigający ich policjanci.

Pierwszy "Dominion" był króciutką historią (zaledwie jeden zeszyt) o kobiecie, spędzającej jeden dzień w Tank Police miasta New Port, w prefekturze Hyogo. Całość była pomyślana jako swoisty slapstik i została wydana przez Hakusensha Publishing w ramach magazynów ComiComi. Rozwój nastąpił w miarę jak wzrastała popularność Tank Police. Tytułowy "Dominion" tak naprawdę nie istnieje - został stworzony przez Shirow. Miasta New Port i Shinhama (tam głównie osadzona jest akcja) zbudowane są na wyspie zwanej Waterfront, leżącej w pref. Hyogo niedaleko Kobe. Jednym słowem - rodzinne strony pana Shirow. Wyspa ta zresztą nie jest tworem naturalnym, ale długą konstrukcją sięgająca aż po przylądek Kii. Jako ciekawostka - wyspa Waterfront nie posiada konstrukcji wiążącej ją z dnem. Po prostu pływa sobie po powierzchni oceanu. Jak na "Dominium" przystało - posiada własny rząd i własne prawa, mimo że prawnie jest częścią Japonii.

OBSADA

Ilość postaci przewijających się w mangach i w OAV jest gigantyczna. Pozwolicie, że wymienianie ograniczę do tych najważniejszych, mających jakiś wpływ na akcję. Poza tym pisząc ich charakterystyki, mogę upchnąć szczegóły dotyczące ich udziału w rozwoju wypadków, na które trochę szkoda miejsca przy streszczaniu "epopei Dominiona". Zaraz po imieniu bohatera dodaję ponadto, w których częściach sagi można powyższą postać spotkać, żeby nie kartkować sto razy mangi lub nie przepuszczać tyleż razy taśmy przez magnetowid. W pewnym momencie dojdziecie do pozycji, która może wywołać lekką konsternację. Pojawi się coś... lub ktoś (Leona dyskutowałaby na ten temat) o imieniu Bonaparte... Będzie to pojazd panny Ozaki. Mogłem oczywiście stworzyć osobny dział poświęcony sprzętowi, ale to, czym dzielni policjanci z New Port masakrują ulice nie ma większego znaczenia, natomiast bez "Bonapartego" sam pomysł "Dominiona" stanąłby pod znakiem zapytania. Więc od razu w tym miejscu przepraszam wszystkich, którym nie podoba się mieszanie sprzętu i ludzi...

Zaczynamy od Pierwszej Damy Tank Police, czyli:

LEONA OZAKI

Występowała w: Dominion, Dominion Tank Police, Phantom of the Audience, New Dominion Tank Police, Dominion: Conflict 1: No More Noise.

Jako głównej bohaterce należą się jej wyjątkowe względy - zatem jako jedyna będzie się mogła pochwalić wszystkim danymi osobowymi:

Narodowość: Japonka
Hobby: Kendo i jazda motocyklem
Wzrost: 166 cm
Waga: 53 kg

Rodzina: rodzice i młodszy brat
Grupa krwi: B
Zodiak: Lew
Wymiary: zastrzeżona wiadomość TP HQ

Zanim wstąpiła do Tank Police (TP), była funkcjonariuszem Motocyklowej Brygady Lotnej w New Port. Jej pierwsza wizyta w siedzibie policyjnych czołgistów nie wypadła najlepiej. Tym bardziej, że miała szczęście trafić na specyficzne przesłuchanie więźnia, a w chwilę potem przyczyniła się walnie (aczkolwiek nie całkiem świadomie) do rozbicia "wielkiego brata" (tzn. czołgu Tiger Special) należącego do porucznika Brentena. Nic dziwnego, że złomowanie pojazdu będącego dumą i maskotką szefa szwadronu obniżyło temperaturę ich stosunków mocno poniżej zera. To, że Leona natychmiast nie wyleciała twarzyczką na bruk, zawdzięczała jedynie pomysłowości Chaplaina (kapelana), który doszedł do oczywistego wniosku. Jeśli dziewczyna ma problemy z prowadzeniem takich potworów jak Tiger Special, należy jej stworzyć coś mniejszego. Części było dostatecznie dużo, by narodził się drugi z głównych bohaterów serialu. BONAPARTE... ale o nim za chwilę.

W każdym bądź razie Leona potraktowała słowa Brentena - "traktuj go jak brata", na tyle poważnie, że uznała swój mały czołg za najwspanialszą rzecz na Ziemi. Jej uczucia do Bonapartego najlepiej może zilustrować scenka z początku trzeciego epizodu, gdy niefortunny wybuch granatu w koszarach szwadronu pozostawia po sobie rysę na jego karoserii. Rozbicie czołgu w walce z T4-F Virus Tank załamało Leonę. Zdecydowano się na budowę Bonapartego 2, który w ciągu kilku następnych lat wykazał się niezwykłą skutecznością w walce. Leona (jako policjantka) z czasem pozbyła się nieuzasadnionych wyrzutów sumienia i stała się naprawdę twardym gliną, a później nawet bossem własnego szwadronu. Wyznaniowo Leona jest buddystką i zwolenniczką filozofii zen. Ku utrapieniu rodziny, nie należy do szczególnie religijnych osób, a brak kontaktów ze świętami chrześcijańskimi sprawia, że na ogół zapomina o gwiazdce. Prywatnie mieszka z rodziną, w której skład wchodzą: ojciec, szalony, młodszy braciszek i mamusia, która co rano sprawdza, czy jej córeczka ma pieniądze na lunch i pełny magazynek w pistolecie.

AL CUAD SOLTE

Występował w: Dominion, Dominion Tank Police, Phantom of the Audience, New Dominion Tank Police.

Partner Leony - chodzące sumienie i głos rozsądku Tank Police. Jako osoba "normalna", służy w szwadronie na zasadzie wyjątku potwierdzającego regułę, że wszyscy czołgiści z TP są szurnięci. Oprócz tego to zdolny mechanik i twórca Bonapartego 1. Był wcielony do Tank Police i robił tam za żółtodzioba do momentu, gdy jego miejsce zajęła Leona. Al od chwili jej poznania jest nią najwyraźniej zafascynowany. Jednak jako osoba zasadniczo skryta i nieśmiała, nigdy nie ma możliwości wyznania jej swoich uczuć. Leona rozkochana w swoim czołgu nie zauważa naturalnie podchodów swojego partnera i kierowcy w jednej osobie. On z kolei nie zauważa słodkich oczu, jakie robią do niego dziewczyny z biura - czyli m.in. Sophie Beachum. Koniec końców Al i Leona są i do końca pozostaną "jedynie" przyjaciółmi. Jest ponadto zdolnym hackerem komputerowym i jego ulubioną rozrywką są włamania do komputera Kwatery Głównej. Al, mimo że jest skazany na stałą obecność swojej platonicznej miłości, próbuje czasami się urwać. Wszelkie próby dezercji są jednak tłumione przez Leonę w zarodku. Często siłą. Dodatkowo Al stale musi dbać, by jego gorącogłowa partnerka nie wpędziła ich w kłopoty. Omal nie przepłaca tego życiem...

Detektyw CHARLES BRENTEN (lub BRITAIN)

Występował w: Dominion, Dominion Tank Police, Phantom of the Audience, New Dominion Tank Police, Dominion: Conflict 1: No More Noise.

Skrzyżowanie Predatora z Brudnym Harrym - krótko mówiąc, pan i władca szwadronu Tank Police. Pewnie nie będę pierwszym, który przyklei mu nalepkę "macho", ale żadna inna do niego nie pasuje. Jest potężnym brunetem w ciemnych okularach, którego morderczy temperament znajduje uzewnętrznienie w demolowaniu miasta (czyli ściganiu przestępców) i lekturze książki "How to kill ?" Jego dewizą jest hasło - "Im większe, tym lepsze". W związku z tym Brenten nie używa mini pistoletów maszynowych, ale solidnych ciężkich rewolwerów z długą lufą, o ile posiadają dostatecznie duży kaliber. Rozkazów swojego szefa wysłuchuje z należnym szacunkiem, a potem i tak robi co uważa za słuszne. Wbrew pozorom ten "drapieżnik" ma rodzinę. Żonę i brata... Co nie znaczy, że poświęca im jakąkolwiek uwagę. W trakcie trwania serialu Brenten awansuje z porucznika na kapitana. Ponadto zaczyna adorować Sophie. Nie myślcie tylko, że to świadczy o jego rozkładzie emocjonalnym. To jedynie taktyka, by się pozbyć papierkowej roboty (brrr...). Jako postać Brenten zaznaczył swoją obecność

również w "Ghost in the Shell". Z nazwiskiem tego faceta są największe trudności, bo w różnych wersjach sagi ulega ono niewielkim zmianom. W "Dominion" i "Dominion Tank Police" (jeszcze porucznik) nazywa się Britain, w "Phantom of the Audience" - Brenton, a już w "New Dominion Tank Police" - Brenten. Natomiast w "Dominion: Conflict 1: No More Noise", zależy od tłumaczenia - wersje anglojęzyczne trzymają się nazwiska Brenten, natomiast Hiszpanie (co do Włochów nie dam głowy) przemianowali go na Britaina.

SZEF

Występował w: Dominion, Dominion Tank Police, Phantom of the Audience, New Dominion Tank Police, Dominion: Conflict 1: No More Noise.

Mimo oficjalnego stanowiska głównodowodzącego, ten człowiek o posturze niedźwiedzia i fryzurze wkurzonego lwa ma niewiele do powiedzenia, a jego rozkazy są najczęściej po prostu ignorowane. Jest pośrednikiem w przekazywaniu oddziałowi Tank Police sporej ilości nagan i skarg, których jemu z kolei nie szczędzi pani burmistrz. Z czasem zaczyna nawet przyznawać swojej przełożonej rację, ale jego próby zapanowania nad swoim szwadronem kończą się mizernym skutkiem. Mimo to zawsze (głównie) trzyma stronę swoich ludzi. Biorąc pod uwagę jak często wpada w szał, aż dziw, że dotychczas nie wykończył go jakiś zawał. Tak to bywa, gdy zaczyna się zauważać, że policja powoduje najczęściej więcej szkód niż sami przestępcy. Jednak od pewnego czasu (Conflict 1) Szef jest jak nowy. To nie znaczy, że udało mu się opanować swoich ludzi. Po prostu na zasadzie techniki psychologii zatrudnił na stanowisko swojego zastępcy Chongula, by i ten ostatni zaznał rozkoszy obcowania z maniakami typu Leona czy Brenten.

JIM E. "CZTEROOKI" LOVELOCK aka SPECS

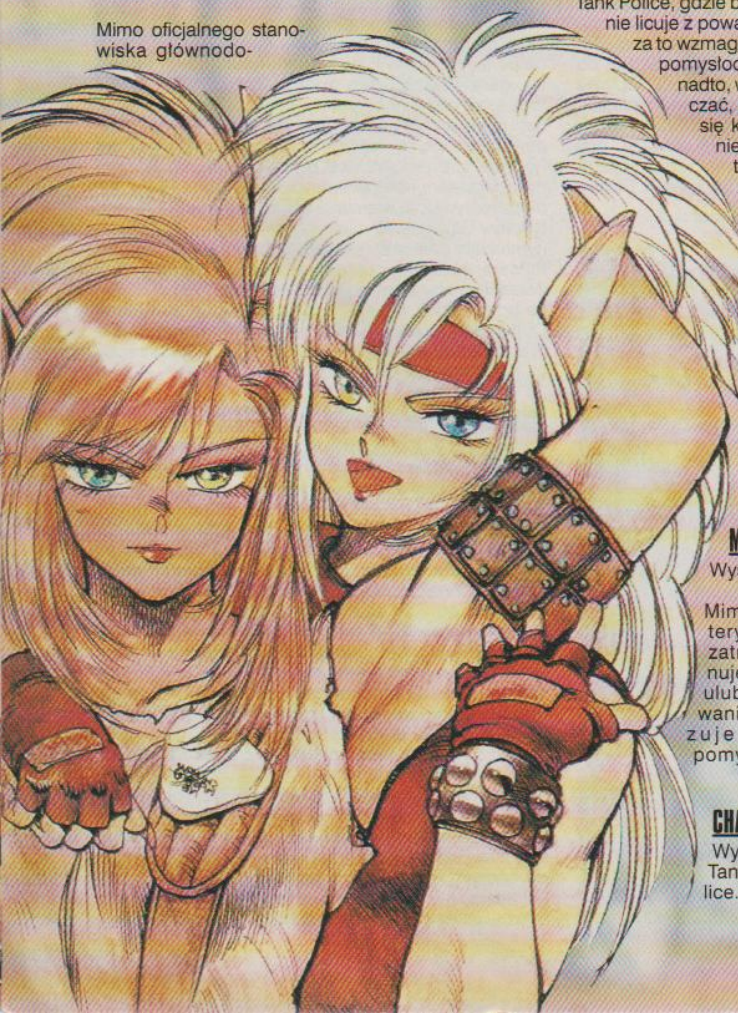
Występował w: Dominion, Dominion Tank Police, New Dominion Tank Police, Dominion: Conflict 1: No More Noise.

Omal nie został studentem Oxfordu. Gdyby nie służył w Tank Police, byłby prawdopodobnie genialnym naukowcem. Ponieważ jednak (z nieznanych powodów) zdecydował się na służbę w jednostkach pancernych, został szalonym naukowcem, który ma za zadanie wyjaśnianie swoim tępogłowym koleżkom problemów, których nie rozwiązuje kaliber czołgowej lufy. Jeden raz podjął próbę wyrwania się z Tank Police, zatrudniając się w Critical Science Development Agency. Po tym jak skradziono jego prace naukowe i przedstawiono jako własne, Specs pozbawiony złudzeń powrócił do jednostki. Jego intelekt nieraz pozwolił na rozwiązanie poważnych problemów.

KAPELAN (Chaplain) lub CZCIGODNY

Występował w: Dominion, Dominion Tank Police, Phantom of the Audience, New Dominion Tank Police.

Właściwie od reszty grupy różni go jedynie koloratka i noszony na szyi krzyżyk. Ale Kapelan jest duchownym i to oryginalnym. W czasach młodości Wielebny był twardym funkcjonariuszem, do dnia gdy wypuścił podejrzanego, którego zrobiło mu się żal. Ten błąd przepłacił życiem jego partner. Od tej pory pracuje dla Tank Police, gdzie być może jego duchowna godność nie licuje z powagą wykonywanych czynności, ale za to wzmaga koloryt szwadronu. Chaplain jest pomysłodawcą budowy Bonapartego. Ponadto, w zasadzie to jemu należy zawdzięczać, że Leona po rozbiciu Tigera miała się komu wypłakać na piersi. To również on wziął ją w obronę, gdy Brenten chciał ją wyrzucić z TP. Mimo swojego stanu, Chaplain nie wpływa destrukcyjnie na sprawność szwadronu. Przeciwnie... Jest w pełni profesjonalistą i imponuje szybkością. Jest członkiem załogi Brentena. Poza służbą usiłuje trafić do swoich koleżków z naukami kościoła. Nie wychodzi mu to najlepiej, biorąc pod uwagę, jak zareagował Spesc, gdy na Gwiazdkę dostał Biblię. Z kolei próba dyskusji z Uni Pumą skończyła się dla Chaplaina w szpitalu, gdy bliźniaczka na dobre słowo odpowiedziała równie dobrą ołowianą kulką.



MOHIKANIN

Występował w: Dominion Tank Police.

Mimo dobrego serduszka, charakteryzuje go brak cierpliwości do zatrzymanych przestępców. Imponuje w tym nawet Brentenowi. Jego ulubioną rozrywką jest przesłuchiwanie przestępców, w czym wykazuje niemal nieograniczoną pomysłowość.

CHARLIE NAM

Występował w: Dominion, Dominion Tank Police, New Dominion Tank Police.

Jako postać pojawia się dosyć późno, ale nadrabia to wyjątkową sprawnością w akcji, która jest jego żywiołem. Jest doskonałym strzelcem, co w naturalny sposób łączy go z Brentenem. Stanowi ścisłą czołówkę Głównej Komendy Tank Police. Łatwo go poznać po protezie ręki zastępującej piracki hak, z którym początkowo przystąpił do służby.

SOPHIE BEACHUM/ASADA

Występowała w: Dominion, Dominion Tank Police, Phantom of the Audience, New Dominion Tank Police, Dominion: Conflict 1: No More Noise.

Najbardziej chyba rzucająca się w oczy postać z obsady biura Tank Police. Ma zasadniczo dwie fobie. Pierwszą jest uwodzenie Ala (nie najlepiej jej to zresztą wychodzi), drugą - znęcanie się nad Brentenem. W drugim przypadku wykazuje zaawansowane skłonności sadystyczne. Broń Boże nie bije biednego kapitana. Po prostu przydziela mu papierkową robotę. Raporty, protokoły itp... to jedyna rzecz, która doprowadza naszego macho do rozpaczy. Widok kapitana walącego zaciekle w klawiaturę komputera w chmurze fruwających kartek jest jedną z niewielu scen, które wywołują na ustach Sophie uśmiech zadowolenia. Z czasem Sophie porzuca pracę papierkową (w Conflict 1 - No more Noise) i zostaje członkiem commanda Leony. Jej kariera nie jest jednak usłana różami. Nic dziwnego... Jej pierwszą podwładną zostaje bowiem Anna Puma. Jako postać pojawiła się również w GitS w roli sekretarki androidki pracującej w Sekcji 9.

RON

Występował w: Dominion, Phantom of the Audience, New Dominion Tank Police.

Typowa postać drugoplanowa, uzupełniająca tło Kwatery Głównej. Do jego zadań na planie należy czytanie gazetek ściennych i grzebanie w papierach. Rzadko go widać podczas akcji Tank Police. Ron wystąpił również w roli policjanta w czasie obławy na M-66 w "Black Magic - M66".

BURMISTRZ WEATHERBEA

Występowała w: Dominion Tank Police, New Dominion Tank Police.

Pani burmistrz New Port City... Jej stosunek do Tank Police jest co najmniej problematyczny. Kaskaderskie metody walki szwadronu Brentena doprowadzają ją do szału, jednocześnie polityczna intuicja nie pozwala jej na likwidację uciążliwej jednostki. W ludziach z Tank Police widzi swoją drogę do sukcesu, bowiem jedynie takie metody mogą doprowadzić do upadku zorganizowanej przestępczości w mieście. Rzadko poniża się do spotkań osobistych z czołgistami, wyżywając się na Szefie. Trudno jednocześnie nie uznać, że pani burmistrz docenia rolę Tank Police. Zwłaszcza po tym jak uratowali miasto przed Dai Nippon Giken, a jej samej życie. Jej decyzje mające na celu zaprowadzenie spokoju w mieście, w tym zakaz produkcji i handlu bronią na terenie New Port City, sprawiają, że jest najczęstszym celem zamachów Dai Nippon Giken.

BUAKU

Występował w: Dominion, Dominion Tank Police.

Buaku, nie dość że jest przestępcą - to jest dodatkowo przestępcą nietuzinkowym. Jest klonem scyborgizowanych organizmów, stworzonych w ramach Oryginal Greenpeace Project do roli królików laboratoryjnych. Miano na nich przeprowadzać eksperymenty psychologiczno-mentalne. Po ujawnieniu faktów mogących doprowadzić do skandalu, rząd wycofał się z poparcia dla tego eksperymentu. Naukowcy i klony zostały zlikwidowane. Buaku uratował się jedynie przez zbieg szczęśliwych okoliczności. Posądzony o napad na bank, został zatrzymany przez policję i to zmieniło jego życie. Jako cyborg był w stanie tzw. "Niewinności". Oznaczało to, że jego umysł był idealnie czysty i gotowy do przyśpieszonego i efektywnego zapisywania życiowych doświadczeń. Przyśpieszona edukacja kryminalna sprawiła, że Buaku w krótkim czasie stał się jednym z najbardziej poszukiwanych szefów podziemia. Właściwie był osobą, na której "cześć" powołano do życia Tank Police. W poszukiwaniu własnej tożsamości Buaku zaangażował się w kradzież obrazu przedstawiającego jego samego, a będącego zakodowaną formułą Projektu Greenpeace. Udało mu

się odnaleźć miejsce, gdzie został stworzony i trafić na pilnie strzeżoną tajemnicę laboratorium. Ale o tym przy okazji streszczenia epizodów Tank Police (konkretnie odcinka 4). Jego kariera kończy się ucieczką w kosmos, na bliżej nieokreśloną planetę.

ANNA i UNI PUMA

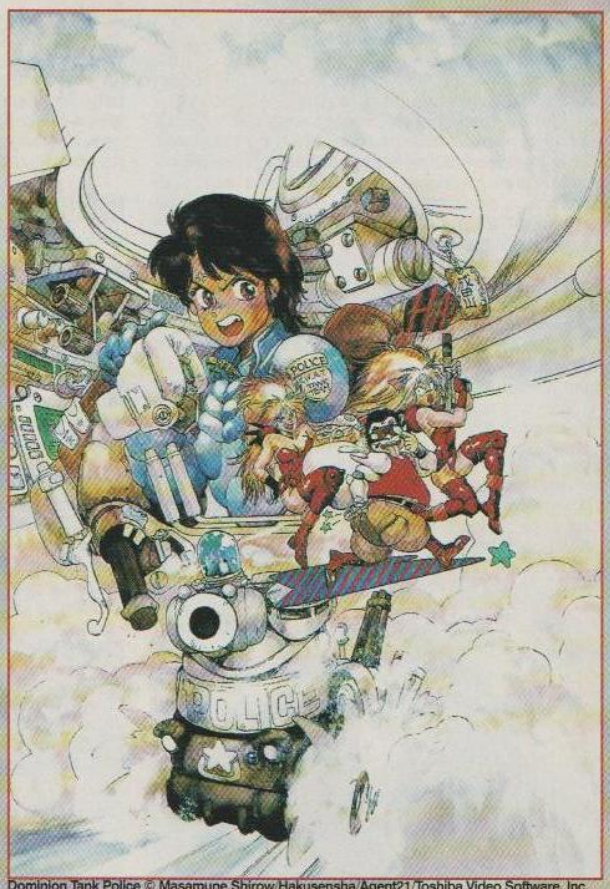
Występowały w: Dominion Tank Police, Dominion, New Dominion Tank Police, Dominion: Conflict 1: No More Noise.

Moje osobiste faworytki i zapewne nie tylko moje. Ponadto obiekty najczęściej publikowanych zdjęć we wszelkich dostępnych materiałach na temat Tank Police. Dwa bliźniacze androidy (i to jakie!!) znane również jako Cat Sisters lub Puma Twins. Uni Puma jest tworem oryginalnym, natomiast Anna jest jej klonem. Tylko one wiedzą, że tak naprawdę można je odróżnić jedynie po długości uszu, których różnica wynosi 0,35 mm. Ponadto dzięki sklonowaniu mózgu siostry mają prawdopodobnie możliwość porozumiewania się drogą telepatyczną. Anna i Uni Puma zostały zaprojektowane w konkretnym celu, jako część produkcji tzw. lovedoll droids. Kto się zastanawia jaki to był cel, niech się przyjrzy ilustracjom... chyba nie będzie większych rozbieżności co do ustalenia przeznaczenia ciał bliźniaczek Puma. Nie przewidziano jedynie, że potencjał programowy androidów może doprowadzić do przewartościowania ich osobowości. Co do ich przeszłości, można się jedynie domyślać, że pracowały niegdyś jako striptizerki (zwłaszcza po tym jak wymknęły się w pierwszym epizodzie "Dominion Tank Police" z obławy SWAT). Ich oryginalny program daje również o sobie znać w sposobie ubierania się i zachowania wobec męskiej widowni. Z czasem ich zbrodnicze instynkty i zamiłowanie do przemocy sprawiły, że siostry porzuciły rozrywki zmysłowe i przystały do gangu Buaku, gdzie ich talenty szybko doprowadziły je na szczyty przestępczej hierarchii. Zdolności bliźniaczek docenił również "Mr. Big", dając im wiele zleceń w trakcie ich współpracy z Buaku. Po zniknięciu Buaku, w "New Dominion Tank Police" Pumy lądują na przysłowiowym bruku i pracują dla każdego kto płaci. Czasami w ramach starej znajomości donoszą Leonie o sytuacji w półświatku. Końca ich kariery nie przewidziałaby pewnie najbardziej dokształcona czartowska ciotka. Siostry Puma, dzięki pomocy i osobistej interwencji superintendenta Sakura zasilają szeregi POLICJI. Uni dostaje się do Wydziału Wewnętrznego, gdzie okazuje się być całkiem sprawną urzędniczką, nie sprawiającą przełożonym większych problemów. Anna zaczyna służbę w grupie Leony, ale jej zajęcia ograniczają się do zbijania bąków w garażu i błaganiu Leony o zabranie jej na patrol. Sprawa wydaje się o tyle niemożliwa, że Bonaparte jest czołgiem ledwo mieszczącym dwie osoby średnich rozmiarów. Natomiast Pumy nie należą do drobinek. Ale dla chcącego nic trudnego. Bliźniaczki mają możliwość odwodnienia (dehydratyzacji) organizmu (czyli, wypompowania z siebie kilku wiader wody) i skompensowania się do postaci Super Deformed.

BONAPARTE - czyli mini czołg policyjny (lub jak go nazywa Brenten - czołg zabawka). Ze wszystkiego co stoi w garażach Tank Police, najszybsza i najbardziej manewrowa maszyna komanda. Jego główną bronią jest krótkie działo strzelające najróżniejszymi pociskami. W skład jego amunicji wchodzą pociski ogłuszające, gazowe, klejowe, burzące i przeciwpancerne. Dodatkowym uzbrojeniem jest zamocowane za wieżyczką działo wielolufowe typu Vulcan, mające możliwość ostrzału w zakresie 180 stopni. Dodatkowo w mandze Bonaparte otrzymał czujniki naprowadzające uzbrojenie na podczerwień. AI, będący konstruktorem czołgu, zadbał szczególnie o jego sensory. Bonaparte ma możliwość odróżniania namierzonych pojazdów po ich charakterystykach akustycznych. Ponadto, dzięki użyciu sonaru i radaru ultradźwiękowego, ma możliwość skanowania wnętrz atakowanych pojazdów. Dodatkowo czołg jest wyposażony w filtry oczyszczające spaliny, specjalną ochronę silnika przed chmurą bakteryjną, jak również powłoki chroniące przed kwaśnymi deszczami. Możliwości poruszania się Bonapartego zostały rozszerzone o skakanie i wspinanie się między ścianami budynków za pomocą specjalnych rozpór. Jeśli już mowa o poruszaniu się, Bonaparte może zostać uznany za pojazd szczególnie skutecznie niszczący nawierzchnie dróg. O ile jego wielcy koledzy (w tym również Super Tiger Special Brentena) posiadają balonowate koła, nasz maluch porusza się na zębatych gąsienicach, które przerabiają beton i asfalt na drobne. Trudno powiedzieć, żeby Bonaparte był pojazdem szczególnie wygodnym. Jego kierowca niemal leży w dolnej części korpusu, natomiast działowy siedzi nad nim trzymając stopy po obu stronach głowy mechanika. Leona zresztą rzadko kiedy zawraca sobie tym głowę, trzymając po prostu stopy na hełmofonie Ala. Bonaparte przechodzi poważną metamorfozę w mandze "Dominion Conflict 1 - No More Noise". Po pierwsze wchodzi do produkcji masowej jako model MT9. Ponadto staje się podstawowym wyposażeniem sqadów Tank Police. Jego wysokość rośnie z 2 do 2,5 metra. Otrzymuje zewnętrzne manipulatory. Ulega również zmianie konstrukcja jego gąsienic, które przestają tym samym niszczyć drogi. Uzbrojenie zasadnicze pozostaje takie samo, czyli czołg ma główne działo wielofunkcyjne i zainstalowane nad pokrywą silnika działko Vulcan. Dodatkowe boczne wieżyczki strzelnicze są miotaczami gazu i granatów dymnych, choć podczas przebiegu akcji w mandze, nigdy nie zostały użyte. Skończyły się niestety czasy radosnych strzelanin na ulicach New Port. Użycie głównego działa lub Vulcana załadowanego ostrą amunicją wymaga pozwolenia wyższego rangą inspektora. W użyciu codziennym jest jedynie amunicja gumowa. W różnych odmianach Bonapartego MT-9 działa główne są nieraz zastępowane wyrzutniami rakiet lub miotaczami płomieni. Zmiany w atmosferze ziemskiej i zniknięcie chmury bakteryjnej nad New Port spowodowały, że Bonaparte stracił sporo na wadze po usunięciu systemów filtrów i ciężkiego pancerza.

DOC

Wystąpił w: Dominion Tank Police ep. 1-2.



Dominion Tank Police © Masamune Shirow Hakusensha/Agent21/Toshiba Video Software, Inc.

Zatrudniony w VAP Hospital pracował nad tajnym projektem rządowym mającym na celu zbadanie chmury bakteryjnej i jej zlikwidowanie. Jego prace w bezpośredni sposób powiązane były z projektem Greenpeace. Po kradzieży próbek moczu przez Gang Buaku, wystąpił o ochronę obiektu przez Tank Police. Skutki tej decyzji nie musiały długo na siebie czekać. Po powtórnym ataku Buaku na szpital (przy pomocy czołgów, a właściwie tankietek) budynek, po bohaterskiej obronie, został zrównany z gruntem.

BOSS

Wystąpił w: Dominion Tank Police ep. 1-2.

Kariera tej tajemniczej postaci była krótka, bowiem Boss został zlikwidowany pod koniec drugiego epizodu OAV. Będąc pośrednikiem między Buaku i Mr. Bigiem, Boss wynajął gang, by zrabować ze szpitala VAP próbki moczu. Został schwytany przez Leonę i Brentena podczas wymiany towaru na walutę. Na swoje nieszczęście nie przewidział kataru Anny Pumy, której kichnięcie stało się bezpośrednim powodem jego śmierci.

GREENPEACE

Wystąpiła w: Dominion, Dominion Tank Police.

Najtajniejszy z tajnych projektów. Tajny do tego stopnia, że szczegółów na jego temat poszukuje zarówno rząd, jak i podziemie New Port. W postaci widzialnej Greenpeace jest istotą ludzkopodobną o zielonej skórze, skrzydłach owada i ciemnych włosach. Organicznie jest w 1/3-ciej rośliną, w 1/3-ciej zwierzęciem i w 1/3-ciej kolonią mikroorganizmów. Jest ponadto tym o co wszyscy walczą, czyli filtrem przetwarzającym w procesie oddychania chmurę bakteryjną na czysty tlen. Greenpeace jest naturalnie samowystarczalna i jej źródłem energii jest promieniowanie słoneczne. Wprawdzie brak słońca nie jest dla niej zabójczy, ale jest sporą niewygodą dla jej organizmu. W chwili, w której znajduje ją Buaku, jest w stanie "Niewinności", czyli jest czystym umysłem bez żadnych doświadczeń, czekającym na zaprogramowanie. Jest raczej mało ruchliwa i przebywa głównie w stanie pół śpiączki. W zasadzie jej jedyną potrzebą jest dostateczna ilość światła słonecznego. Jej stworzenie miało za sobą pociągnąć "wymianę" części ludzkości na organizmy doskonałe i przystosowane do życia w nowych warunkach. Problemem

był jedynie jej intelekt, który był po części umysłem roślinnym. I tu pojawia się problem cyborgów, jakim był m.in. Buaku. Zostały one stworzone jako próbki doświadczalne, na których naukowcy mieli sprawdzać swoje teorie, nie niszcząc oryginału Greenpeace. Jak się to skończyło, pamiętamy. Rząd zarzucił projekt, wymordowano naukowców, a klony-cyborgi uległy likwidacji. Szczęśliwym trafem, po pierwsze - ocalał Buaku, po drugie - naukowcy zdołali ukryć Greenpeace, a po trzecie - Buaku pamiętał lokalizację jej kryjówki. Zabrana do siedziby gangu i powierzona opiece Sióstr Puma biedna Greenpeace głównie spała lub leżała gdzieś w kącie. Po kradzieży pierwszego statku kosmicznego, Buaku wywiózł ją w kosmos, gdzie żyje otoczona promieniami obcego słońca. Historię końca "kariery" Greenpeace możecie znaleźć tylko w mandze. W anime (ep. 4) uwzględniono jedynie motyw odnalezienia jej przez Buaku. Jako postać (oczywiście z normalnym kolorem skóry i bez skrzydeł) Greenpeace pojawiła się w M-66 i Appleseed - The Movie.

HAGASHINADA

Występował w: New Dominion Tank Police, Dominion: Phantom of the Audience.

Człowiek z III Miejskiej Dywizji Czołgów i prawa ręka

radnego miejskiego Kennyego Paurgrabba. Jako postać (podobnie jak pan radny) występuje głownie w "Phantom of the Audience". W "New Dominion" ginie niemal od razu, mimo że jest kluczową postacią całego piątego epizodu OAV. W mandze zostaje uratowany przez Leonę po zamachu, jaki urządzili na niego Anty-Smartball-owi terroryści. Hagashinada uważany jest za wynalazcę tzw. Spider Tank (Ratula), czyli jednostki pancernej przypominającej z sylwetki pająka, która mogła się stać zamiennikiem typowego czołgu patrolowego. Niestety, ktoś z Rady Miejskiej (być może jego kumpel Paurgrabb) skradł plany. Hagashinada został zamordowany, a jego ciało podrzucono na lotnisko, gdzie odnaleźli je członkowie Tank Police. Spider Tank dostał się w ręce człowieka podszywającego się pod Hagashinadę i zaczął terroryzować miasto. Nie trwało to długo, bo jego spotkanie z Bonapartem skończyło się złomowaniem pajęczaka, a jego kierowca musiał się udać na przymusowe leczenie. Nim zdążył coś powiedzieć na temat kradzieży planów i śmierci Hagashinady, sam został zlikwidowany przez zawodowca z Dai Nippon Giken.

CHARON ISHIHARA

Występowała w: Dominion, New Dominion Tank Police.

Partnerka Leony z czasów, gdy dumna posiadaczka Bonapartego służyła w szwadronach motocyklowych. Urodzona w 1991. W roku 2016 Charon

przystąpiła do specjalnej grupy operacyjnej mającej na celu eliminację Dai Nippon Giken. W czasie trwania śledztwa została zamordowana przez Muellera, na terenie parkingu będącego sypialnią Puma Twins. Po jej śmierci Dai Nippon Giken zyskał sobie śmiertelnego wroga w postaci Leony, która poprzysięgła zrównać organizację z gruntem.

MUELLER

Występował w: New Dominion Tank Police.

Cyborg wymyślony na potrzeby Dai Nippon Giken i najogólniej biorąc jeden ze sługusów Colesmana. Pracowita postać... Powstał jako część planu mającego na celu zamordowanie pani burmistrz. To właśnie on udusił Charon Ishihara, a potem zdołał pochwycić Leonę, która poszukiwała mordercy przyjaciółki. Przy okazji omal nie przeczyścił jej mózgu. Aresztowany przez Tank Police (doniosły na niego siostrzyczki Puma) i oskarżony o morderstwo, zdołał zbiec dzięki pomocy Colesmana. Podczas aresztowania stracił prawe ramię, którego nigdy mu nie odtworzono. Został użyty powtórnie przez Dai Nippon Giken podczas akcji przejęcia Ratusza. Gdy plan się nie powiódł, Mueller popełnił samobójstwo (?) w swoim samochodzie. Jako postać możemy go również zobaczyć w roli ofiary Puppet Mastera w GITS.

COLESMAN

Występował w: New Dominion Tank Police.

Jeden z czołowych mózgów zbrodniczego wcielenia Dai Nippon Giken. Współpracownik i chłopak na posyłki Specjalnego Komitetu Egzekucyjnego organizacji. Miał za zadanie zabicie Pani Burmistrz za pomocą prototypowej Mobil Weapon. Próbował również przejąć rynek narkotyków wirtualnych. W zasadzie cały czas Colesman balansuje na cienkiej linie, usiłując współpracować z Dai Nippon Giken, a jednocześnie próbując ich wykiwać. Kres jego dni nadszedł w momencie, gdy jeden z jego ludzi (Kareoka) postrzelił Ala. Wiadomo jak Leona Ozaki reaguje, gdy ktoś robi krzywdę jej czołgowi, którego Al stanowił integralną część. Pościg za Colesmanem ma swój kres na lotnisku, a życie Colesmana kończy się po serii z Vulcana, która zamienia lecący odrzutowiec gangstera w płonącą kupkę śmieci. Jako postać możemy go spotkać w GitS, gdzie gra skorumpowanego agenta wywiadu współpracującego z pułkownikiem Mallesem.

Mr. BIG

Występował w: Dominion, New Dominion Tank Police.

Otoczona nimbem tajemnicy jedna z czołowych postaci podziemia New Port powiązana m.in. z gangiem Buaku. Tak naprawdę, nikt się nie orientuje kim naprawdę jest Mr. Big. Istnieją spekulacje, że może być to osoba ściśle powiązana z rządem.

EDMUND MORRIS

Występował w: New Dominion Tank Police.

Kumpel Specs'a z czasów jego pracy w laboratoriach rządowych. W "New Dominion" postać związana z Dai Nippon Giken i zatrudniona przy produkcji narkotyków wirtualnych.

KAREOKA

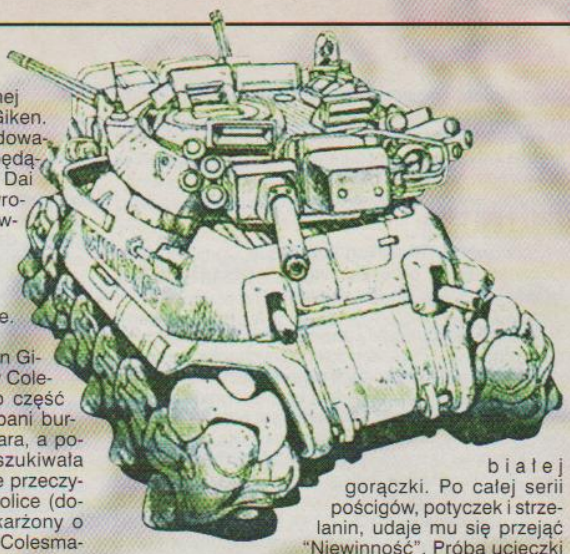
Występował w: New Dominion Tank Police.

Prawa ręka Colesmana i człowiek do wyjątkowo brudnej roboty. Na polecenie swojego szefa kierował operacjami, które zapewne nie przypadłyby do gustu Dai Nippon Giken. W finale OAV Kareoka zasiadł za sterami Mobil Weapon. To on jest również odpowiedzialny za zranienie Ala. Ponieważ zginął wraz ze swoim szefem zestrzelony przez Leonę, można powiedzieć, że był lojalny aż do końca.

DOWÓDCA CZERWONEGO KOMANDO

Występował w: Dominion Tank Police.

Tajemnicza postać dowodząca Czerwonymi Komandosami - elitarną jednostką specjalną. Z niewiadomych do końca przyczyn usiłuje przejąć od Buaku wydruk "Niewinności", będącej, jak pamiętamy, zakodowanym zapisem programu Greenpeace. Jego zachowanie nosi znamiona geniuszu, biorąc pod uwagę, jak szybko potrafi doprowadzić Brentena do



białej gorączki. Po całej serii pościgów, potyczek i strzelanin, udaje mu się przejąć "Niewinność". Próba ucieczki śmigłowcem nie została zaakceptowana przez Uni Pumę, która za pomocą solidnego działka sprowadziła Czerwonego Komandosa na ziemię... To musiało boleć...

KENNY PAURGRABB

Występował w: Dominion: Phantom of the Audience.

Członek Rady Miejskiej i typowy polityk... Oznacza to, że bez wyrzutów sumienia kręci jak może, oszukuje, kradnie (a jak rusza ustami, to wiadomo, że kłamie? - dop. Jedi;)) itd. Cichy kandydat na miejsce Burmistrza New Port City. Popiera Smartball, będący jednym z najbardziej brutalnych sportów w historii ludzkości. Starcie z Leoną, w sprawach legalności tego sportu, zakończyło się wylaniem naszej czołgistki z roboty. Podczas wielkiego pożaru Stadionu Smartball'u Kenny P. omal nie zginął w płomieniach. Uratowany przez załogę Bonapartego, w podzięce przywrócił Leonę do czynności służbowych.

PROSEKTOR OKRĘGOWY

Występowała w: Dominion, Dominion: Phantom of the Audience.

Twórczyni i przewodnicząca organizacji CADP (Citizens Against Destructive Police), a ponadto senna mara Leony. Jej grupa, wierząc, że maszyny typu T4-F są mniej destrukcyjne niż czołgi patrolowe, chciała przekazać ich partię na rzecz Tank Police. Oszukana przez gang Buaku, nie dość że straciła wszystkie T4-F, a wraz z nimi całą dostępną amunicję, to jeszcze obciążono ją odpowiedzialnością za zniszczenia, jakich dokonał gang podczas rajdu przez miasto.

HABANA

Występował w: Dominion: Conflict 1 - No more Noise.

Następca Ala, czyli nowy partner Leony. Uważa się, że jest sprawniejszy od Ala, choć jednocze-

śnie jest człowiekiem zimnym i cynicznym. Przykuty do wózka i sparaliżowany po pobiciu, nie załamał się i nadal pracował dla Tank Police. Żonaty... Można go również zauważyć w ulicznych scenach z GitS.

SHINOZAKI

Występował w: Dominion: Conflict 1 - No more Noise.

Mięczakowaty policjant, z charakterem rozkapryszonego dzieciaka. Jeśli ktoś chce mu dogryźć, wystarczy żeby podważył jego kompetencje jako gliny. Atak histerii murowany. Jako kawaler swatany jest z Sophie... biedna dziewczyna. Każdy jego kontakt z Leoną kończy się wcześniej czy później awanturą.

PAK

Występował w: Dominion: Conflict 1 - No more Noise.

Kumpel Specsa i szef trzeciego szwadronu czołgów w New Port. Ma wysoki instynkt samozachowawczy, co objawia się między innymi tym, że zawsze wie kiedy uciekać, gdy Leona ma eksplodować.

CHONGUL - pierwszy zastępca SZEFA TANK POLICE

Występował w: Dominion: Conflict 1 - No more Noise.

Chłopiec do bicia... czyli musi zajmować się wszystkim, co ewentualnie mogłoby zdenerwować szefa. Taka psychiczna odskocznia dowódcy, który od tej pory wygląda kwitnąco.

SHIMIZU

Występował w: Dominion: Conflict 1 - No more Noise.

Człowiek z dobrymi koneksjami, któremu wróży się zawrotną karierę. Zajmuje się głównie czytaniem gazet i paleniem papierosów. Jak reaguje na to Leona, można sobie łatwo wyobrazić...

SUPERINTENDENT SAKURA

Występował w: Dominion: Conflict 1 - No more Noise.

Przystojny do bólu oficer Wydziału Wewnętrznego. Otaczają go kobiety, kobiety i jeszcze raz kobiety. Coś, co łączy go z Leoną sprawia, że nasza bohaterka ma z góry przekichane u przedstawicielek swojej płci. Niesłusznie zresztą... Równie dziwne są jego powiązania z siostrzyczkami Puma...

INSPEKTOR KATSURA

Występowała w: Dominion: Conflict 1 - No more Noise.

Jeszcze jedna ofiara przystojnego pyszczka Sakury. W ramach samoobrony bruździ jak może Leonie.

CHRONOLOGIA DOMINIONA...

W przeciwieństwie do innych pozycji sygnowanych przez Masamune Shirow, historia czołgistów z Dominion Tank Police nie posiada jakiejś wyraźnej chronologii. Daty, z jakimi można się spotkać podczas przebiegu akcji są raczej przypadkowe i nie wnoszące nic do samej serii. Ponieważ jednak "Dominion" to przeplatające się dwie serie OAV i 3 mangi, spróbujmy poukładać przebieg akcji w logiczny ciąg wydarzeń od "Dominiona" do zakończenia 2 serii OAV, czyli "New Dominion Tank Police epizodu 10". Następująca po nim manga - "Dominion: Conflict 1 - No more Noise", to właściwie (jakby to powiedział Kipling) - całkiem inna historia. Omówię ją po prostu oddzielnie. A zatem ruszajmy:

Rok 1991 (najwcześniejsza data wspomniana w Dominionie).

- Jest to data urodzin Charon Ishihary - partnerki Leony w Oddziałach Motocyklowych. Tę datę poznajemy zresztą w dosyć niesamowity sposób, bo widnieje ona na nagrobku Charon, w szóstym epizodzie OAV.

Datą przełomową serii jest rok 2010 i ustalmy najpierw co się działo przed nim. W kolejności...

- Skażenia atmosfery i doświadczenia ekosystemowe doprowadziły do powstania chmury bakteryjnej;
- Rusza rządowy projekt Greenpeace, mający na celu zwalczenie chmury bakteryjnej;
- Prace nad projektem zostają zarzucone po wycofaniu się rządu. Laboratoria zostają zniszczone, a naukowcy i scyborgizowane semiklony zostają zgładzone;
- Przypadkowa ucieczka Buaku powoduje jego wstąpienie na drogę zbrodni i zawiązanie gangu znanego wkrótce jako Gang Buaku;
- Bliźniaczki Puma niezadowolone z pracy, jaką im przeznaczono w dziale rozrywki, opuszczają swoich właścicieli;
- Anna i Uni wstępują do Gangu Buaku i szybko awansują na stanowiska lewej i prawej ręki szefa;
- Rozmiar kryminalnej działalności Gangu Buaku owocuje decyzją magistratu New Port o powołaniu Tank Police...

Rok 2010

- Syndykat zbrodni w połączeniu z rządem (prawdopodobnie) wynajmuje Buaku, by ten ukradł próbki moczu ze szpitala VAP;
- LEONA WSTĘPUJE W SZEREGI TANK POLICE;
- Kapelan, Leona i Al budują pierwszego Bonaparte;
- Kradzież moczu z VAP zostaje udaremniona przez Tank Police. Ginie Boss - zleceniodawca Buaku;
- Buaku odnajduje w sobie wspomnienia dotyczące Greenpeace i kradnie "Niewinność";
- Wkracza do akcji Czerwone Komando;
- Ogólna szamotanina kończy się aresztowaniem komandosów przez Tank Police, śmiercią ich przywódcy i ucieczką Buaku;
- Buaku przypomina sobie położenie laboratoriów, odnajduje i uaktywnia Greenpeace;
- CSDA usiłuje odnaleźć i przejąć Greenpeace;
- Buaku i jego ludzie porywają tankietki T4-F. Rabują bank, przy okazji zamieniając sporą część miasta w gruzy. Kapelan zostaje postrzelony przez Uni Pumę;
- W finałowej walce z T4-F BONAPARTE ZOSTAJE ZNISZCZONY...;
- Buaku i jego gang zostają aresztowani, a Tank Police rozwiązana jako jednostka zbędna dla bezpieczeństwa miasta;
- Buaku ucieka i zaczyna od nowa swoją działalność na tyle skutecznie, że Tank Police zostaje reaktywowana;
- POWSTAJE BONAPARTE 2.

Grudzień 2010

- Al i Leona prowadzą śledztwo. W trakcie pogoni za Siostrami Puma omal nie giną w starej fabryce zaatakowani przez egzystujące tam klony bakteryjne;
- Anna, Uni i Greenpeace wpadają w ręce policji, ale zostają odbite przez Buaku.

Autoportret Masamune Shirow.

Okres między 26 grudnia 2010 a styczniem 2011

- Zaczyna się ostatni etap historii Buaku. Gang wpływa do portu New Port na swoim Sand Crawler Sand Sub;
- Anna i Uni przy użyciu samotransformującej zbroi Mecha kradną ze szpitala miejskiego wszystkie noworodki;
- Rząd zgadza się na wymianę porwanych dzieci w zamian za Embryo, pierwszy ziemski międzygalaktyczny statek kolonizacyjny;
- Buaku i jego gang (bez Uni i Anny) odlatują na zawsze w kosmos.

Dominion Tank Police © Masamune Shirow/Hakusensha/Agent21/Toshiba Video Software, Inc.

Okres 2011 - 2016

- Anna i Uni pozbawione poważniejszych zleceń schodzą do poziomu drobnych złodziejaszków i donosicieli pracujących za każde pieniądze i dla każdego, kto je posiada;
- Budżet miejski rozpoczyna akcję cięć finansowych, które wpływają na zmniejszenie się liczebności załóg Tank Police;
- Następują zmiany chemiczno-biologiczne w atmosferze. Chmura bakteryjna kurczy się i przekształca w warstwę atmosfery mającą wpływ na pogodę, a zwłaszcza zachmurzenia;
- BRENTEN AWANSUJE NA KAPITANA;
- Urząd miejski obcina budżet Tank Police o połowę, co wywołuje protesty jej członków. Łatwo się domyślić kto pyskuje najgłośniej;
- Powstaje gra Smartball i od razu zostaje oprotestowana jako rozrywka o mocno przesadzonym poziomie brutalności;
- Leona składa osobistą wizytę w biurze radnego Paurgrabba. Dyskusja kończy się naganą i zawieszeniem naszej bohaterki w obowiązkach służbowych;
- Leona rzuca Szefowi na biurko wypowiedzenie;
- Stadion Paurgrabba zostaje podpalony przez protestujących mieszkańców New Port;
- Przełamując osobiste uprzedzenia, Leona ratuje radnego i inspektora Hagashinadę z płomieni...
- ...za co zostaje przywrócona do pełnionych uprzednio funkcji.

Rok 2016

- Magistrat z Panią Burmistrz na czele usiłuje przeforsować prawo zakazujące prywatnej produkcji i handlu bronią w New Port;
- Dai Nippon Giken biorą Panią Burmistrz "na celownik". Jednocześnie przygotowują się do wprowadzenia na rynek nowej generacji narkotyków wirtualnych;
- Mueller morduje Charon Ishihara - byłą partnerkę Leony z Lotnej Brygady Motocyklowej;

Rok 2016, 10 sierpnia

- Leona odchodzi z Tank Police, po tym jak odmówiono jej prowadzenia śledztwa w sprawie Charon;
- Mueller zostaje aresztowany.

Rok 2016 c.d.

- Dai Nippon Giken prowadzi politykę mającą na celu legalne wyeliminowanie Tank Police ze Służb Miejskich;
- Burmistrz Weatherbea zostaje kilkakrotnie ranna w trakcie organizowanych na nią zamachów;
- Colesman zostaje wykluczony z Dai Nippon Giken i jego miejsce zajmuje Kareoka;
- Kareoka demaskuje Dai Nippon Giken, przesyłając Szefowi spreparowaną taśmę z nagraniem rozmowy na temat zamachów na magistrat;
- Colesman i Kareoka zostają wynajęci przez Rockford Enerprises i używając Mobile Waepon usiłują zabić Burmistrz Weatherbea;
- Po nieudanym zamachu Colesman i Kareoka usiłują uciec z miasta. Podczas pościgu Al zostaje ranny;
- Leona działkiem Vulcan zestrzeliwuje samolot, którym uciekają Colesman i Kareoka;
- Al wychodzi ze szpitala i powraca do Tank Police.

A teraz krótkie streszczenia poszczególnych części. Pominę jedynie klasycznego "Dominiona", bo pokrywa się dość dokładnie z "Dominion Tank Police", a ten jako OAV jest bardziej znany i łatwiej dostępny.

Osobno zostaną omówione "Phantom of the Audience", "New Dominion Tank Police" i "Dominion: Conflict 1: No More Noise".

DOMINION TANK POLICE

Epizod 1 - Crime Corps. Akcja rozpoczyna się równolegle w dwóch punktach miasta. Siostry Puma wiozą do szpitala histeryzującego Buaku, a w komendzie Leona zostaje przydzielona do Tank Police. Trafia nieciekawie, bo na scenę tortur... eee, przepraszam - przesłuchania świadka, przy użyciu ręcznych granatów. Buaku tymczasem rabuje szpital, wbrew pozorom nie kradnie leków i narkotyków, ale próbki moczu pacjentów nie zarażonych przez chmurę bakteryjną. W pościg za uciekającymi przestępcami rzuca się cały korpus pancerny. Błyskają "koguty", łopoczą flagi, wyją silniki, sypią się kawałki asfaltu. Zatrzymany pojazd Buaku stoi bezbronny, dopóki... nie zapuka w niego Brenten (bardzo pomysłowe, nieprawdaż?). Strzał z bazooki posyła dzielnego porucznika na asfalt (efekt? - ból głowy). Leona podejmuje pościg na czołgu dowódcy, co doprowadza do trzech efektów: zniszczenia pojazdu Buaku; częściowego zniszczenia próbek moczu i zniszczenia czołgu Brentena (Super Tiger Special). No i awantura gotowa.

Epizod 2 - Crime war - czyli urynowej wojny ciąg dalszy. Po zniszczeniu ukochanej maszyny i "starszego brata" szefa korpusu, sytuacja Leony w oddziale nie jest najlepsza. Tak naprawdę, to niemal zostaje wywalona na bruk. Zrozpaczonej dziewczynie przychodzą na pomoc Al i Kapelan. Wpadają na pomysł budowy mini czołgu, który łatwiej dałoby się prowadzić. Prace konstrukcyjne ruszają pełną parą. Tymczasem Buaku i reszta gangu postanawiają jeszcze raz dokonać napadu. Tym razem przy pomocy dostarczonych im przez Mr. Biga czołgów, przypominających tankietki z okresu I Wojny Światowej. Jednocześnie otrzymują broń defensywną, która może powstrzymać Tank Police. Atak na szpital rozpoczyna się prowokacją pod komendą. Rozdrażnieni do żywego czołgiści rzucają się w pościg za Buaku, który uciekając rozsypuje za sobą otrzymane gadżety przeciwczołgowe. W jaki sposób te "kolorowe cuda" powstrzymały czołgi, musicie zobaczyć sami - ta scena przeszła już do historii. Opis tego zdarzenia nie nadaje się do tak przyzwoitego pisma, jakim jest Kawaii:). W finale do boju rusza gotowy już Bonaparte. W szpitalu dochodzi do strzelaniny. Buaku znika ze skradzionymi próbkami. W chwili, gdy przekazuje je zleceniodawcy, przez ścianę wjeżdża Bonaparte z załogą i Brentenem jako desantem. Napięta sytuacja pryska, gdy Uni kicha... Leona strzela... wszystko się wali... W uznaniu zasług, panna Ozaki zostaje przyjęta z powrotem w objęcia Tank Police.

Epizod 3 i 4 - Tym razem akcja przenosi się na giełdę, gdzie za niebotyczną sumę zostaje sprzedany obraz pod tytułem "Niewinność", przedstawiający nagiego Buaku. Gang przedostaje się do podziemi budynku poprzez kanały i włamuje się do magazynów. Kradzież zakończyłaby się sukcesem, gdyby na miejscu nie pojawiło się tajemnicze Czerwone Komando. Dyskusja dowódcy komandosów z Siostrami Puma jest krótka i zakończona efektowną strzelaniną. Tymczasem w komendzie Tank Police trwa kolejne przesłuchanie. Leona w stroju "króliczka" obraca tarczą z przywiązanym dealerem narkotykowym, a reszta ekipy rzuca w niego nożami (och, jakie to brutalne! - dop. Jedi:)). Oczywiście wszystko kończy się zwyczajowo wybuchem granatu i totalnym bałaganem w siedzibie Tank Police. Na szczęście, zanim Szef zdążył się wygrzebać spod góry papierów, które zwaliły mu się na głowę, komando zostaje wezwane do Muzeum, gdzie wciąż z obrazem w rękach tkwi Buaku, ostrzeliwany z jednej strony przez komando, a z drugiej przez własny gang. Wysłana na czujkę Leona pakuje się w środek awantury i wpada w ręce Buaku. Podczas gdy na powierzchni miasta trwają utarczki między gangiem Buaku, Tank Police i Czerwonym Komandem, Leona zmuszona jest ratować Buaku (gangster zdołał zamontować jej na karku Biokulę, która może ją zabić w razie oporu i do której "klucz" ma tylko on). Podczas wędrówki kanałami Leona poznaje historię Buaku. Finał jest jak zawsze efektowny. Wszystko co nosi broń w New Port spotyka się w jednym miejscu. Szef Czerwonego Komanda porywa Buaku obraz, w moment potem Uni za pomocą działka ściąga go na ziemię. Buaku uwalnia Leonę od Biokuli. Epizod kończy się w zdewastowanym laboratorium, gdzie Buaku odnajduje Greenpeace. O tym, co zrobiła z Alem Leona, gdy zobaczyła rysy na pancerzu Bonapartego, wspominać nie będę.

NEW DOMINION TANK POLICE

(poważny błąd chronologiczny na okładkach OAV - każdy synaps rozpoczyna się od daty AD2100 - podczas gdy w trakcie trwania serialu w epizodzie 6 na nagrobku zamordowanej Charon Ishihara, widnieje data 2016 - niewielki błąd - jakieś 84 lata).

Epizod 5 - Odcinek rozpoczyna się pogrzebem, który z właściwym sobie wdziękiem przerywają Leona i Bonaparte. Wraca na wokandę magistratu sprawa wymiany Tank Police na coś "poręczniejszego". W ramach obserwacji działań korpusu czołgów, w garażach czołgistów pojawia się tajemniczy ekspert od czołgów - inspektor Hagashinada. W nocy, w czasie zamieszek z gangami, do akcji wkracza nikomu nie znany "czołg-pająk" Ratula. Rozwala co mu staje na drodze, bez względu na to, po której stronie prawa stoi ostrzeliwana jednostka. W porównaniu z jego szybkością i zwrotnością standardowe ciężkie czołgi nie mają szans. Ale od czego jest Bonaparte? Seria efektownych pościgów (w tym windami) kończy się ujęciem Hagashinady, który siedział za sterami "pająka". Epizod kończy się tajemniczo: ujęty człowiek nie jest insp. Hagashinadą, bowiem oryginał dzień wcześniej został zamordowany na lotnisku. Nim Leona zdoła się dowiedzieć kim jest tajemniczy nieznajomy, on sam zostaje zamordowany w szpitalu.

Epizod 6 - Śpiące na parkingu Uni i Anna są świadkami morderstwa. Ginie była partnerka Leony z Lotnej Brygady Motocyklowej. Leona chce podjąć śledztwo, ale nie otrzymuje na to pozwolenia. Dziewczyna rzuca więc wymówienie na biurko szefa, a kluczyki od Bonapartego w jego głowę. Prywatna pogoń za Cat Sisters doprowadza ją do przedsiębiorstwa Dai Nippon Giken. Z ramienia tej firmy zajmuje się nią Mr. Mueller. Facet o urodzie sycylijskiego capo. Leona nie wie, że jest jednocześnie śledzona przez zaniepokojonych kumpli z Tank Police. Schwytana w pułapkę przez Muellera ma zostać poddana kompleksowej lobotomii. Zawiadomiona przez życzliwego informatora (patrz Anna Puma) Tank Police zjawia się w ostatnim momencie. Mueller zostaje aresztowany w porcie, a przy okazji wychodzi na jaw, że jest cyborgiem.

Epizod 7 - W trakcie poszukiwań na terenie portu Leonę mija ciężarówka wyładowana materiałami wybuchowymi, gnająca w kierunku centrum. Zostaje ogłoszony alarm. Leona dostaje się na pokład ciężarówki prowadzonej drogą satelitarną. Niestety uruchamia się program, który zamyka ją w środku pojazdu. Burmitrz wydaje rozkaz zniszczenia pojazdu nim dotrze on do miasta. Brenten podejmuje ostateczne ryzyko. Niemałą rolę odegra tu jego Colt'45. Leona zatrzymuje ciężarówkę i zamiast się cieszyć, urządza Alowi karczemną awanturę za uszkodzenie Bonapartego, który usiłował zatrzymać zdalnie sterowany pojazd. Cała akcja z ciężarówką okazuje się dywersją, która miała odciągnąć policję od portu.

Epizod 8 - Bonaparte zostaje porwany przez siostry Puma na zlecenie Dai Nippon Giken (która okazuje się być organizacją powstałą na bazie armii i narkotykowych potrzeb rynku). Al i Leona podążają jego śladem i trafiają do wielkiego magazynu w momencie, gdy Pumy przekazują czołg i liczą pieniądze. W czołgu została

ukryta dyskietka zawierająca formułę nowej generacji narkotyków wirtualnych. Al i Leona odzyskują czołg i wraz z Pumami uciekają z magazynu, który po nieszczęśliwym strzale zleceniodawców porwania eksploduje. Dysk z danymi ulega zniszczeniu. Coldsman za swoją nieudolność zostaje wyrzucony z Dai Nippon Giken, a jego obowiązki przejmuje Kareoka.

Epizod 9 - Po ogłoszeniu prawa zakazującego handlu bronią na terenie New Port, przez miasto przewala się fala zamachów. Z więzienia ucieka Mueller. Leona i Al aresztują siostry Puma podejrzane o napad na bank. Do końca odcinka włóczą je ze sobą przyklejone do karoserii. Tajemniczy Luftpanzer dokonuje zamachu na magistrat. Jest to maszyna kierowana przez Kareokę na polecenie Dai Nippon Giken. Kareoka nie jest w pełni lojalny wobec organizacji. Za namową Coldsmana podrzuca na komendę dysk z nagraną konferencją szefostwa Giken, dotyczącą zamachu na władze miasta. Ranna burmistrz Weatherbea trafia do szpitala. Al przy pomocy komputera odkrywa, jak poruszają się po mieście przestępcy. Większość zostaje zatrzymana. W pościgu ginie Mueller.

Epizod 10 - Burmistrz Weatherbea odzyskuje zdrowie na terenie szpitala. Mimo ścisłej ochrony Tank Police i SWAT dochodzi do kolejnego zamachu ze strony Luftpanzer. Al i Leona skanując sygnał naprowadzający, trafiają do ambasady, w której ukrywa się Coldsman. Gangster komunikuje się ze swoim nowym pracodawcą i wygląda na to, że miał z nim kontakt na długo przed pracą dla Dai Nippon Giken. Ostateczny atak Luftpanzera zostaje powstrzymany dzięki konsekwencji Brentena. Burmistrz odzyskuje przytomność. Leona i Al obserwują ambasadę. Coldsman po zniszczeniu Luftpanzera decyduje się na ucieczkę. Jego limuzyna mija Bonapartego i zostaje rozpoznany przez Leonę. Załoga podejmuje pościg mimo zakazów ze strony Szefa i Brentena. Coldsman każe kierowcy stanąć... W momencie aresztowania Kareoka strzela. Al zasłania Leonę i zostaje postrzelony. Leona i ranny Al doganiają Coldsmana w chwili, gdy ten wraz z Kareoką startują samolotem. Leona strzela z Vulcana i strąca samolot. Po kilku dniach Al wychodzi ze szpitala i wszystko byłoby w porządku, gdyby nie siostry Puma...

Druga seria "New Dominion Tank Police" została dokręcona 5 lat po swoim pierwowzorze. To widać... Grafika stała się gładsza i bardziej dopracowana. Może nieco podupadł skrzący się w pierwszych czterech epizodach czarny humor, ale OAV 5-10 nadal zachwyca dynamiczną akcją i niesamowitymi pomysłami. Może trochę myląca jest numeracja poszczególnych epizodów, bowiem pierwsze cztery noszące

nazwę "Dominion Tank Police" (1989 r.) zostały ponumerowane od 1 do 4. W pięć lat potem (1994 r.) "New Dominion Tank Police" zamiast nosić numery od 1 do 6, otrzymał numerację kontynuującą pierwszą OAV, czyli od 5 do 10. Trudno, nie nasza wina... Tak się narobiło i tak już musi być.

DOMINION: Phantom of the Audience

Jest to manga odbiegająca od fabuły "Dominiona" i wydana między "Dominion Tank Police" a "New Dominion Tank Police". Właściwie nie wnosi nic nowego do tematu. Można ją jedynie odnotować jako pewien fragment historii bohaterów Tank Police, polany sosem niecodziennego humoru Masamune Shirow. Znalazłem taki przykład, kiedy wściekła Leona odjeżdża czołgiem, pozostawiając Ala samego. Kapelan na ten widok mówi - "O Panie, opuść ręce na tę biedną, opuszczoną owieczkę". Natychmiast wielka pięść z nieba wbija Ala w grunt. Kapelan... - "Hmmm... nie całkiem to miałem na myśli".

Mangę rozpoczynają senne koszmary Leony, której śni się, że Miejski Prosektor o wyglądzie Robocopa zniszczył Bonapartego. Obudzona przez budzik (istne dzieło sztuki - miniaturka Bonapartego, który gada, wyje i w ostateczności strzela) pozwala czytelnikowi na bliższe poznanie swoje rodziny. "Gwoździem" akcji mangi jest postać radnego Paurgrabba, który ma ambicje zostania burmistrzem, a ponadto popiera i finansuje sport - Smartball. Tank Police zostaje skierowana do ochrony Mistrzostw Smartballu przed protestującymi ludźmi, którzy uważają, że sport ten jest zbyt brutalny i napełnia kieszenie zorganizowanej przestępczości. Po awanturze z tłumem, Leona udaje się na rozmowę z politykiem.

Oczywiście robi to z właściwym sobie wdziękiem i po dodatkowym napyskowaniu Szefowi wylatuje z roboty. W nocy następuje zamach bombowy, który kończy się pożarem stadionu. Uwięzionego na stadionie Paurgrabba ratuje Leona na pokładzie Bonapartego. Polityk przeprasza ją i odwołuje zawody. Leona zadowolona pisze raport, nie widząc ciemnych chmur nad nią i Tank Police.
P.S. Z akcji został wyłączony Brenten, który przez cały czas przechodzi trening psychologiczny, mający go uodpornić przeciwko stresom wywołanym pisaniem raportów na komputerze.

Mangą kończącą serię (jak na razie) jest:

DOMINION Conflict 1 (No More Noise)

Ciąg dalszy przygód teamu Tank Police. Tym razem w świecie, w którym kompletnie już zanika chmura bakteryjna, kolejna wersja Bonapartego nosząca kod MT-9 jest standardowym typem czołgu używanego w Tank Police, a prawo karne nie obejmuje kar dla robotów. W związku z tym siostry Puma przechodzą na stronę prawa i zaczynają pracować dla policji. Seria zawiera 6 zeszytów wydanych przez Dark Horse.

Epizod 1 - Prócz powietrza, które jest obecnie względnie czyste (nie licząc nocnych smogów), świat niewiele się zmienił. Ekonomia jest pod psem do tego stopnia, że nawet sztuczne złoto jest luksusem, a zbrodnia ma wciąż na tyle mocną pozycję, że nadal na ulicach niezbędne są czołgi. Wprawdzie MT-9 nie niszczy już ulic, ale to, co jest sam w stanie zburzyć, zupełnie wystarczy. Leona jest na tropie gangu ulicznych kanciarzy, których usiłuje dopaść za pomocą innych kanciarzy, czyli sióstr Puma. Efekty akcji są mierne, ale pod koniec tego epizodu bliźniaczki wstępują do policji.

Epizod 2 - Mimo że Leona jest najbardziej doświadczonym "patrolowcem" ulic New Port i nie są jej w stanie zaskoczyć wybryki złodziei, piratów i innych straceńców, nie może dać sobie rady ze swoimi koleżankami z komendy. Kłopoty te są bezpośrednio związane z pojawieniem się inspektora Sakury, znanego łamacza serc i uwodziciela. Ten ostatni sprawia wrażenie zainteresowanego Leoną, co jest wystarczającym powodem, by jej koleżanki spod znaku prawa przeznaczyły ją na odstrzał. Dodatkowym wrzodem na delikatnej części ciał jest nowa partnerka Leony, czyli Anna Puma, dla której nie ma większego znaczenia czy jest ścigana, czy sama ściga.

Epizod 3 - Jeden z normalnych dni oficer Leony Ozaki. Zazdrosne dziewczyny zachowują się jak banda złośliwych jędz. Shinozaki, który jest jej akurat potrzebny, wyparowuje, a po niebie hulają sobie piraci spod znaku Urushi-maru. Nie powiem jak to się skończyło, ale wyobraźnia Leony zaskoczyła mnie po raz kolejny...

Epizod 4 - Dalszy ciąg walk o względy supeintenenta Sakury. Romantyczna randka Leony kończy się w tłumie rozhisteryzowanych koleżanek i w środku walk ulicznych gangów. Wielkie brawa dla sióstr Puma.

Epizod 5 - Jak wiadomo, czołg Leony w wydaniu MT-9 to prawdziwe dzieło sztuki. Potrafi jeździć, skakać, nurkować, strzelać całą gamą amunicji, a ponadto wspinać się i operować dodatkowymi manipulatorami. Ale co zrobić, gdy na twojej drodze staje kilkusetosobowa manifestacja. A dodatkowo znajdujesz się w potrzasku między siłą ognia, której nie wytrzymasz, a największą klapą w swojej karierze? Jeszcze jedno pole do popisu dla niecodziennej inteligencji inspektor Ozaki.

Epizod 6 - Okazuje się, że ściągnięcie na ziemię największych piratów podniebnych Urushi-maru jest mniejszym problemem, niż dogadanie się z własnymi ludźmi. Aż dziw bierze, że Leona nadal jest ruda, a nie śnieżno siwa.

Ogólnie biorąc "Conflict 1" to kontynuacja większości wątków, w coraz bardziej szalonym świecie New Port. Jest to stała użerka z władzami, własnymi przełożonymi, kwaterą główną, koleżankami po fachu i postrzelonymi siostrami Puma. Bliźniaczki są dodatkowo na uprzywilejowanych pozycjach, bowiem w ramach eksperymentu są androidami przeznaczonymi do przetestowania użyteczności cyborgów w służbie policji. Prawdziwy problem słonia w składzie porcelany. No i dodatkowy bagaż w postaci inspektora Sakury. Myślę, że Leona może tęsknić za nieskomplikowanymi czasami "Dominion Tank Police".

Wiadomość z ostatniej chwili... Shirow zapowiada, że dalsza cześć przygód Tank Police może na rynku wydawniczym 1999-go roku wyprzedzić "Appleseed 5".

PODSUMOWANIE...

To na tyle. Jeżeli kiedyś w Wasze ręce wpadnie któryś z elementów sagi "Dominiona", poświęćcie mu trochę czasu. Niewiele jest pozycji, w których tak zgrabnie przeplatają się poważne problemy polityczne, ekologiczne, sensacyjna akcja i zupełnie absurdalny czasami humor. Wprawdzie nie wszyscy przepadają za Masamune Shirow, ze względu na jego nietypową kreskę, ale po "Dominionie" jest duża szansa, że spojrzą na tego mangakę inaczej. Ja osobiście polecam z całego serca.

Materiały dotyczące "Dominion" Masamune Shirow zebrał i opracował:

Darek Styrna

Dominion Tank Police © Masamune Shirow/Hakusensha/Agent21/ Toshiba Video Software, Inc.

SHUTEN DOJI

Część pierwsza: Hyoki

Ziemia zadrżała. Z pobliskiego wzgórza, pokrytego gęstym lasem, dobiegł demoniczny ryk. Zebrani poniżej ludzie spojrzeli w górę z lękiem w oczach. Wyrwane jakąś nadludzką siłą drzewa rozstąpiły się, ukazując dwoje potężnych ONI, walczących na śmierć i życie. W ustach jednego z nich leżało niczego nieświadome dziecko...

Dwa giganty, zdając się zupełnie nie zwracać uwagi na to, co się dzieje obok, toczyły śmiertelny pojedynek. Wszystko wokół rozrywane było na strzępy. ONI walcząc przenosili się w czasie i przestrzeni z taką łatwością, jakby była to wycieczka po parku. Walka trwała...

TYMCZASEM...

Kyoko i Ryuichiro Shiba, młode małżeństwo, które przyszło tego dnia do świątyni, nie zdawało sobie sprawy, że to, co zaraz nastąpi, odciśnie piętno na ich całym życiu. Niebo nagle pociemniało... W jednej chwili teren wokół świątyni stał się areną przerażającego pojedynku pomiędzy gigantycznymi oni. Tutaj nareszcie walka dobiegła końca, jeden z przeciwników pada martwy na ziemię. Zwycięzca wyciąga szponiastą dłoń w stronę przerażonych ludzi i daje im... dziecko... Kyoko wiedziona instynktem

macierzyńskim bierze dziecko na ręce i w tym samym czasie zwycięski oni przekazuje telepatycznie nowym opiekunom informację, która brzmi: PIĘTNAŚCIE LAT. Zdziwieni "rodzice" patrzą na stwora pytająco i chwilę potem otrzymują odpowiedź. Oni mówi im, że dokładnie za piętnaście lat od tej chwili wróci po dziecko....

PÓŹNIEJ...

Dziecku nadano imię JIRO, natomiast ojciec chrzestny poradził rodzicom, aby nie nadawali mu swojego nazwiska. I tak mały Jiro został nazwany SHUTENDO - Jiro Shutendo co podobno ma jakiś związek ze starą legendą o Oyamie i [illegible] tyle, co "przysłany z nieba". Ryuichiro postanowił poszukać sposób wierzeń i legend i obiecał sobie, że odkryje prawdę o ONIch po to, aby zrozumieć tajemnicę okrywającą Jiro...

O PIĘTNAŚCIE LAT...

Jiro wyrósł na przystojnego młodzieńca i stał się obiektem westchnień koleżanki z tej samej klasy, o dźwięcznym imieniu MIYUKI. Oboje uczęszczają do szkoły średniej w Hokuryo i zdawać by się mogło, że wszystko jest w najlepszym porządku, lecz nagle daje o sobie znać tajemnicza przeszłość naszego bohatera. Dziwny ciąg zdarzeń ma swój początek na lekcji angielskiego, kiedy to Jiro dowiaduje się, że z bliżej nieokreślonego powodu ma się zgłosić do nauczyciela biologii. Gdy przybywa na miejsce, coś go powstrzymuje przed wejściem do klasy, tym czymś jest... cień, cień pana Kitani, który do złudzenia przypomina sylwetkę... oni. Przerażony tym odkryciem Jiro wraca do domu pełen najgorszych obaw, lecz zanim tam dociera, ulega wypadkowi na jezdni. Potężna ciężarówka, której kierowca stracił panowanie nad kierownicą, wpada na Jiro i... chłopak pchnięty potężną siłą rozpędzonego wozu wpada na ścianę budynku, lecz o dziwo - nie odnosi żadnych ran! Mało tego - na ścianie budynku, w miejscu gdzie uderzył Jiro, powstało olbrzymie wgniecenie w kształcie... no, zgadnijcie jakim...???... Całemu zdarzeniu przygląda się nauczyciel biologii...

Shutendoji

Prawdziwa natura Jiro Shutendo - legendarny wojownik oni z niezwykłą mocą, mogącą uśmiercać nawet najpotężniejsze demony ze świata onich.

Ryuichiro Shiba

Przybrany ojciec Jiro. Odkąd Jiro znalazł się w jego rodzinie, Ryu postanowił zgłębić tajemnice przeszłości swojego przybranego syna i trzeba przyznać, że z czasem doszukał się bardzo interesujących informacji. Jest bardzo przejęty losami Jiro i pomaga mu jak tylko może przy każdej nadarzającej się okazji.

Jiro Shutendo

Legendarny Shutendoji (SHUTENDO Jiro), Świetlisty Syn Boga, złotowłosy młodzieniec z lśniącym mieczem, pół człowiek, pół oni, jedyna osoba będąca w stanie stawić czoła potężnym siłom złych oni. Jiro Shutendo jako ciemnowłosy młodzieniec jest na co dzień niczym nie wyróżniającym się piętnastolatkiem, ale tylko do momentu, gdy musi stanąć do walki z siłami ciemności. W chwilach zagrożenia przybywa mu na pomoc legendarna siła onich - jego tarcza i moc.

Miyuki Shiratori

Koleżanka z klasy Jiro. Zakochana w nim po uszy i przez to wplątana w dramatyczny bieg wydarzeń dotyczących jej ukochanego. Porywana, zmuszana do

mało przyjemnych kontaktów z demonicznymi oni, lecz mimo to stała w swych uczuciach w stosunku do Jiro. Swoją drogą to trzeba przyznać, że po tak szokujących przejściach, jakich była świadkiem, dobrze się dziewczyna trzyma.

Teraz już Jiro jest pewien. Dzieje się coś niedobrego. Nocami męczą go koszmarne sny z oni w rolach głównych. W końcu zaniepokojeni coraz bardziej napiętą sytuacją rodzice postanawiają porozmawiać z Jiro o jego przeszłości. Przybrany ojciec Jiro, Ryuichiro, który przez te wszystkie lata zbierał informacje na temat onich, postanawia wyjawić chłopcu wszystko, czego zdołał się dotąd dowiedzieć. Opowiada historię o legendarnym oni zwanym SHUTENDOJI i jego mistycznej potędze... Jiro nie chce w to wszystko uwierzyć, choć z każdą chwilą otrzymuje coraz więcej dowodów na potwierdzenie przerażających faktów. W chwili, gdy przed lustrem w łazience ulega metamorfozie, traci ostatnie złudzenia i wkracza w tajemniczy świat onich...

LECZ...

Sprawa nie wydaje się jednak tak prosta jak się zdawało na początku, gdyż świat onich rządzi się zupełnie innymi prawami, prawami, z którymi nasz bohater ani nie jest zapoznany, ani też nie wyraża ochoty się im przyporządkować. Świat onich jest pełen przemocy i bezwzględnej walki o wpływy, Jiro nie zdaje sobie sprawy, jak ważna jest jego osoba w tych wszystkich niesamowitych wydarzeniach, których świadkiem się niebawem stanie...

ATAK...

W okolicy działa tajemniczy oni, który za wszelką cenę chce śmierci Jiro. Nie wiadomo co jest przyczyną jego postępowania, niemniej jednak jasne jest, iż ma on wielki wpływ na podległych sobie ludzi. Okoliczny Gang Katsumei zostaje przejęty przez owego oni i na zlecenie swojego mistrza porywa Miyuki. Schwytana Miyuki zostaje, hmm... skopiowana i wrzucona do piekielnego świata koszmarów, do którego również zmuszony będzie wskoczyć Jiro. Nie warto opisywać tego, co stanie się dalej, gdyż przyjemność oglądania polega właśnie między innymi na odkrywaniu tych tajemnic, jednak dodam, że w dalszym ciągu Jiro będzie musiał się zmierzyć z potężnymi nadprzyrodzonymi siłami, lecz nie będzie bezbronny, gdyż sam w sobie również kryje tajemnicę, dzięki której walka z przeciwnikiem nie będzie z góry skazana na klęskę.

Hyoki

Potężny oni, który staje na drodze Jiro w pierwszym odcinku serii anime. To właśnie on więził dusze członków miejscowego gangu, stał za porwaniem Miyuki, śmiercią nauczycielki angielskiego Jiro oraz zmusił do zejścia Jiro do piekła onich, gdzie ukrył Miyuki oraz omamił go wizjami śmierci jego matki... skomplikowane, ale zapewniam, że tutaj możliwe...:)

ONI - szczypta wierzeń i... historii

Mówiąc najprościej - oni to takie japońskie diabły. Z dwoma lub jednym rogiem (na środku czoła). Wielkie bestie ze śmiercionośnymi szponami. Mieszkańcy japońskiego piekła - Jingoku. Najczęściej są czerwone, ale zdarzają się również niebieskie i czarne (te ostatnie zobaczycie tutaj przede wszystkim). Według wierzeń oni gustują zarówno w ludzkim mięsie, jak i fasoli, a także lubią mocną sake, po której potrafią nieźle nabałaganić. Oni uważają się za inteligentne, jednak według wierzeń często ulegają wobec ludzkiej chytrości. Często przybierają postać kobiety. Wiele miejscowych podań głosi, że wyjątkowo rozzłoszczona kobieta może zmienić się w hannya - żeńską odmianę oni.

Jedna z legend, opowiedziana zresztą w skrócie w tej anime (tyle że w odpowiednio zaadoptowanej do przedstawionej historii formie), przypisuje walkę z diabłami (i to na mocy rozkazu cesarskiego) wojownikowi Minamoto-no Yorimitsu. Jedną z jego "ofiar" stał się słynny oni-zabójca o imieniu Shuten Doji zamieszkujący zamek na górze Oe. Yorimitsu, sam będąc mistrzem miecza, podróżował w towarzystwie czterech innych szermierzy. W czasie misji spotkali trzech tajemniczych mężczyzn, którzy podarowali herosowi hełm i butelkę magicznego płynu. Gdy Yorimitsu z towarzyszami dotarł do celu, został zaproszony przez gospodarza zamku na wystawną ucztę. Podczas biesiady diabeł opił się płynu z magicznej butli i błogo usnął. Wówczas samuraje przebili go włóczniami, a nasz bohater odciął mu głowę. Czerep Shuten Doji w ostatnim odruchu rzucił się na herosa i ugryzł go w twarz. Życie Yorimitsu uratował magiczny hełm. Miało to miejsce 25-go stycznia 990 roku... Dacie wiarę...???

Patrz - Kawaii kwiecień 98 - Demony, część druga, autor - Dariusz Styrna.

Goki - Oni Strażnik

Obrońca Jiro, a później jego matki i Miyuki.

Gang Katsumei

Okoliczny gang, który poznajemy w części pierwszej anime. Jego członkowie zostają opanowani przez Hyoki i zmuszani do służenia mu. Giną marnie, gdy po raz pierwszy objawia się potęga Jiro.

Część druga: Chapter of Goma

SPRZYMIERZEŃCY

Jiro, idąc przez park, spotyka na swojej drodze tajemniczego młodzieńca, który twierdzi, że nazywa się Yusuke Shiratori i że jest starszym bratem Miyuki. Yusuke twierdzi, że chce się przyłączyć do Jiro, aby wspólnie z nim walczyć przeciwko ciemnym siłom, chcącym go zgładzić. Gdy w chwilę potem Jiro zostaje ponownie zaatakowany, okazuje się, że Yusuke nie jest sam. Na pomoc przybywa grupa młodych ludzi, między innymi Ricki

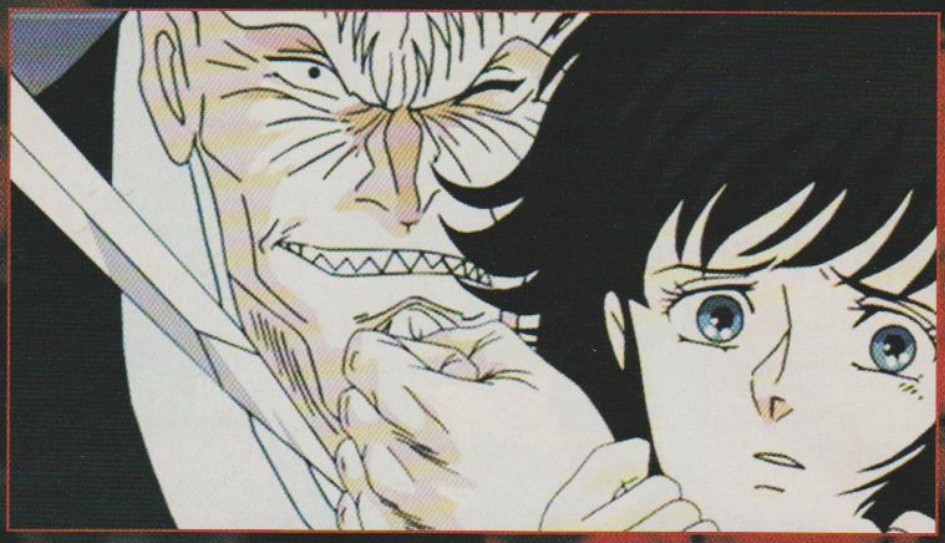
Yonen

Przywódca wyznawców Jashinkyo, Kultu Nikczemnego Boga. Bardzo niebezpieczna, wbrew pozorom, postać (nie dajcie się zwieść jego wyglądowi niedołężnego staruszka), z którą Jiro i jego przyjaciele będą się musieli zmierzyć na końcu drugiej części. Oj będzie się działo, mówię Wam, będzie...

Muso (podobna do Astro Boya jak wszyscy diabli!:)), Yoshio Koya zwany Koyayashi, Naojiro z

Kyoko Shiba

Przybrana matka Jiro. Kocha Jiro ponad wszystko i nie wyobraża sobie życia bez niego. Nie dopuszcza do siebie myśli, że Jiro zostanie kiedyś zabrany. A gdy to się w końcu staje, Kyoko nie wytrzymuje tak wielkiego szoku, przeklina onich i...



tokijskiego Gangu Daimona (ten gościu ma hopla na punkcie granatów!) oraz Kaji potrafiący siłą woli przemieszczać przedmioty. Ta grupa, jak się wkrótce okaże, dobrze wie, kim jest Jiro. Mało tego - ich rodziny przez wieki służyły Shutendoji, a ich potomkowie przez całe życie szkoleni byli w różnych specjalnościach pomocnych podczas walki z przeciwnikami Shutendoji.

OFIARY...

Oczywiste jest jednak, że jak by nasi młodzi wojownicy nie byli wyszkoleni, nie mogą mieć pewności, że dadzą sobie radę z przeciwnikiem. Przeciwnik bowiem jest potężny, gdyż ma potężnych sojuszników, zarówno na tym świecie, jak i poza nim... Jiro oraz jego rodzice z wielkim zdziwieniem przyjmują słowa opiekuna Naojiro, który poległ na polu walki w obronie Jiro. Starszy człowiek twierdzi, że jest dumny z takiego obrotu sprawy... i pozostałe rodziny również będą dumne, gdy ich członkowie poniosą śmierć w takich okolicznościach...

ORAZ KACI...

Shumasu - Diabelski Kult Boga Ciemności, Lorda Jurai, któremu przewodzi na Ziemi podstępny i potężny Yonen, od początku nie szczędzi sił w dążeniu do uśmiercenia naszego bohatera. Walka,

Mr Kitani

Oficjalnie nauczyciel biologii w szkole, do której uczęszcza Jiro, lecz naprawdę jest on ziemskim wcieleniem potężnego Maga Jaunbokukai, zdolnym do przywołania potężnych mocy. Mr Kitani jest jednym z wyznawców Kultu Nikczemnego Boga.

która rozegra się na końcu tego odcinka, będzie długa i krwawa, i przyniesie z sobą wielką liczbę ofiar po obu stronach. Stanie się jednak coś jeszcze... a duży z tym związek będą mieli Senki - Oni Walki oraz Goki - Oni Strażnik... domyślacie się już o co chodzi...???

PODSUMOWANIE

Film jest... średni, nie wywołał we mnie wrażeń negatywnych, ale i również niczym mnie nie zaskoczył. Według własnych kryteriów oceniam go jako produkcję "na raz", ale... miłośnicy twórczości Go Nagai (a wśród fanów mangi na całym świecie ich nie brakuje) Shuten Doji będzie pozycją godną uwagi, gdyż tytuł ten jest typową dla tego twórcy opowieścią. Znajdziemy tu w zasadzie wszystko, co mieć powinien dobry, klimatyczny horror. Jest tutaj muzyka, która chwilami nawet całkiem nieźle buduje demoniczny nastrój grozy, są zaciemnione sceny pełne płonących pochodni, zakapturzonych postaci, diabelskich sztuczek, krwawych i niespodziewanych zwrotów akcji oraz sceny w klimacie etchi. Kto gustuje w tego typu rozrywce, temu przypadnie ta produkcja do gustu.

Yusuke Shiratori

Starszy brat Miyuki, odważny i stanowczy obrońca swojej siostry i Jiro. To on zebrał do kupy wszystkich chcących pomóc Jiro i odważył się stanąć pomiędzy nim a demonami...

Senki - Oni Walki

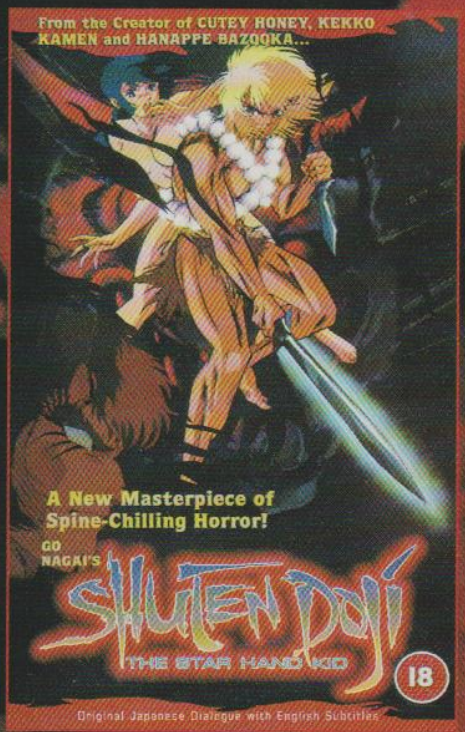
To właśnie on "podarował" państwu Shiba małego Jiro. Senki jest jednym z najpotężniejszych onich jakie istnieją.

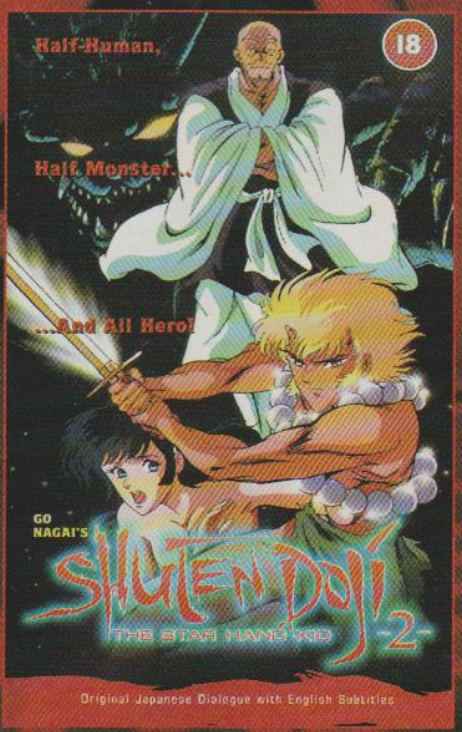
Każdy z odcinków jest kontynuacją opowieści o Jiro, ale jednocześnie jest kolejną odsłoną odkrywającą przed widzem nowe fascynujące fakty z przeszłości bohatera. Całość liczy sobie cztery części OAV. Jeśli miałbym dokonywać jakichś porównań, to wskazałbym na Devilmena tegoż samego twórcy - obie opowieści mają ze sobą wiele wspólnego. Jeśli komuś podobał się ten ostatni, to bez chwili wahania może sięgnąć po Shutendoji.

Mr Jedi

Shuten Doji

Produkcja: Go Nagai/Dynamic Planning Inc./ Nippon Columbia Co.Ltd.
Dystrybucja: A.D. Vision
Dystrybucja w Polsce: Planet Manga
Reżyseria: Junji Nishimura
Scenariusz: Masashi Sogo
Wersja: ang. subtitled
Czas: 2x45 minut
Dozwolone: 18





ROUJIN-Z

Autorem scenariusza do "ROUJIN Z" jest wielokrotnie już prezentowany na łamach "Kawaii" Katsuhiro Otomo. Scenariusz do filmu powstawał równolegle z innymi jego dziełami. W 1991r. Katsuhiro Otomo miał już na koncie historie, które pozwoliły mu zdobyć popularność i wysoką pozycję wśród scenarzystów japońskich. Zaistniał dzięki "Domu", "Akira", "Fireball", "Memories" - zbiorze krótkich historii, z których kilka zostało adaptowanych na kinowe produkcje. Charakterystyczne i nie bez znaczenia dla Otomo wydaje się zainteresowanie problemami cywilizacyjnymi. Zagadnieniami natury społecznej zajmują się zazwyczaj socjologowie, stąd wyniki i analizy podawane są pod postacią ciężko strawnych statystyk i niewiele mówiących zwykłemu śmiertelnikowi raportów. Dla Otomo było oczywiste, że posiada w ręku doskonalsze narzędzie - świat mangi i anime, który szybciej i skuteczniej wpływa na świadomość społeczeństwa oraz dociera do szerokiej publiki pod bardziej strawną, czytelną postacią.

W "Domu" (1980-82) Otomo przedstawił losy dwóch mieszkańców wieżowca - młodej dziewczyny i staruszka - posiadających zdolności paranormalne. "Akira", wydany początkowo w formie mangi przez Kodanshę, potem przy zaangażowaniu olbrzymich środków zaadaptowany na wersję filmową, w 1988 w Stanach, w 1990 we Francji, we Włoszech i w Hiszpanii nakręca zainteresowanie japanimacją. Jest ona obecna powszechnie i przekracza wszelkie granice. Otomo idzie za ciosem i proponuje swoim fanom kolejne historie, za każdym razem "społecznie i politycznie zaangażowane". W 1991 roku powstaje "ROUJIN Z", kolejna mega-produkcja, a pięć lat po niej "Memories". Wielu znawców i sympatyków jego twórczości stawia te dzieła w pewnym ciągu tematycznym, a przynajmniej doszukuje się i udowadnia, że istnieją powiązania pomiędzy nimi, wiele wątków powraca, zazębia się. W swoich historiach Otomo stawia sobie i nam wiele pytań, na które nie zawsze umiemy odpowiedzieć. Zdaje się być twórcą "drążącym skały", specjalistą od stawiania nam właściwych pytań retorycznych, działającym pod wpływem silnych, wewnętrznych obsesji.

Rok 2025. Życie zniedołężniałych staruszków to pasmo klęsk i upokorzeń. Tak atrakcyjny żywot pędzi również Takazawa, wychudzony "roujin" z przedmieść Tokio. Na jego szczęście, lub też nieszczęście, naukowcy tworzą specjalną maszynę do opieki nad schorowanymi ludźmi. Chcąc nie chcąc, pan Takazawa staje się królikiem doświadczalnym w czasie eksperymentalnego pokazu mechanicznego wózka inwalidzkiego kodowo nazwanego Z-001. Jedyną przeszkodą na drodze do ubezwłasnowolnienia starca jest młoda pielęgniarka Haruko, wyznaczona przez szpital opiekunka Takazawy. Dziewczyna buntuje się przeciwko ingerencji czynników rządowych w życie ludzi i po dramatycznej akcji próbuje uwolnić dziadka z biomechanicznych implantów. Niestety, podczas ucieczki ze szpitala maszyna zespala się z mózgiem nieszczęśnika. Na ulicach Tokio zaczyna rozbudowywać się cyberpunkowy stwór, który od tego momentu stanie się celem bojowym dla armii i rządowych oficjeli.

KLUCZE DO WYOBRAŹNI I ŚWIATA KATSUHIRO OTOMO, CZYLI: GDZIE JEST TEN PIES POGRZEBANY?

Tematycznie wszystko u Otomo sprowadza się do trzech haseł:
- pamięć,
- zemsta/odwet uwięzionych na reszcie społeczeństwa,
- polityka.

"ROUJIN Z" artystycznie łączy te kluczowe tematy i powstaje w tym filmie coś na kształt oszałamiającego melanżu. Takazawa jest starszym człowiekiem zapomnianym przez społeczeństwo i pozostawionym na pastwę losu. Jego wiek, niedołęstwo i dolegliwości już od dawna uniemożliwiają normalną egzystencję. Nie może chodzić, myć się, odżywiać, wykonywać podstawowych czynności. Pozbawiony wszystkiego. A jednak. Ten zniedołężniały staruszek posiada prawdziwy skarb, za który niejeden oddałby pół królestwa. Pamięć. Jego zbawienie, pozwala bowiem stawić czoła społeczeństwu. Dzięki swoim wspomnieniom może walczyć z politykami traktującymi go, jak i całą starszą grupę społeczeństwa, bezlitośnie i przedmiotowo. Reprezentując wszystkich starszych ludzi, Takazawa mści się za wszelkie manipulacje polityczno-ekonomiczne wprowadzane ich kosztem. Bierze odwet za wszystkie ofiary zaistniałej sytuacji i wprowadzonego nieludzkiego systemu. Prawa i decyzje silnego-młodego wydają się jedynie słuszne i praworządne. Ale nie można sprowadzać wszystkiego do czarno-białych podziałów. Na pewno nie u Otomo. Ten człowiek nie lubi prostych rozwiązań i jednoznacznych sytuacji. Jego historia nabiera wymiaru dramatu, kiedy młodzi, którzy dostrzegają niesprawiedliwość społeczną, korupcje, afery, pod wpływem nacisków społecznych przechodzą na drugą stronę barykady. Szybko pojmują, że wiek i biologia człowieka i to, co naturalne i niezmienne w przyrodzie, nie może być traktowane po macoszemu. To tak, jakby ktoś zapomniał, że eliksir młodości to tylko czcze, odwieczne życzenie człowieka. Nic nie odwróci naturalnych procesów związanych ze starzeniem i obumieraniem organizmu. Zapominają o tym będący u władzy - najważniejsi w danej chwili - wszyscy odpowiedzialni za wprowadzenie i utrzymanie porządku w społeczeństwie.

JAK MALOWANA LALA - CHARA DESIGN HISASHI EGUCHI

W Europie został okrzyknięty japońskim Herge, który jest autorem klasycznego komiksu francuskiego "Tin Tin".

Prace Eguchi'ego nad chara designem do "ROUJIN Z" trwały ponad trzy lata. Eguchi rozrysował wszystkie postacie w niemal wszystkich sytuacjach opisanych przez Otomo - w całej gamie zachowań i z wszelkimi detalami. Zwrócił przy tym uwagę na gesty, charakterystyczne miny, grymasy. Nawet kot nie uszedł jego uwadze podczas prac nad filmem. Został poważnie - na równi z innymi bohaterami - potraktowany, ponieważ, cytując rysownika: "kocurkowi również należało nadać pewną osobowość, by zachować klimat scenariusza". Rezultat długiej pracy Eguchiego to cała galeria postaci wzruszających i rozśmieszających nas do łez. Nawet bohaterom najbardziej odrażającym, wszelkim paskudnym, niewdzięcznym typom postarał się nadać ludzkie cechy. Przez to nie są oni nienaturalnie wynaturzeni, przesączeni złem i nienawiścią do samej kości, czy też schematycznie - pozbawieni serca. Pokazani są jako postacie tragiczne - rozdarte, na rozstaju, bo przecież zagubione i zatracające się w tym świecie, który sami stworzyli. To oni zgotowali innym - a tym samym sobie - taki los. Muszą więc zapłacić za błędy. Jednak czy nie jest już za późno?

Roujin Z © Tokyo Theaters Co.,Inc./Movic Co.,Ltd./TV Asahi/Sony Music Ent (Japan)/Manga Ent.

Jak już wcześniej wspomniałam, Hisashi Eguchi uznawany jest przez Francuzów - lecz nie tylko, bo na całym świecie - za kontynuatora francusko-belgijskiej szkoły rysunku. Szczególnie dotyczy to jego prostego designu postaci, wzorowanego na postaciach z komiksu europejskiego. Dla wielu więc znawców jego twórczości jest on kontynuatorem stylu Floc'ha, Benoita, Swarta czy też wspomnianego Herge. Jakkolwiek by go jednak nie oceniać, koledzy po fachu widzą w nim tytana pracy i perfekcjonistę. Mangi rysował już od dziesiątego roku życia. W pierwszym etapie twórczości olbrzymi wpływ na niego miały tytuły takie jak "Tetsuwan Atom" czy też "Gekko Kamen". Były to dwie ulubione serie TV, dzięki którym Hisashi chwycił za ołówek. W 1977 roku na rynku ukazuje się jego trzydziestojednostronicowa manga, dla której poświęcił pół roku. Kolejne wykonywał już dla magazynu "Shonen Jump", jako świetnie zapowiadający się młody rysownik. Z każdą kolejną mangą doskonalił swój warsztat, szczególną rolę przypisując rysunkowi tworzonych przez siebie postaci...

"ROUJIN Z" to kolejne doświadczenie i wyzwanie, to jeszcze jeden etap w jego karierze. Kosztował go sporo - poświęcił mu wiele pracy i czasu, jednak dzięki niemu ponownie udowodnił swoją klasę.

ASPEKT SOCJALNY ANIME: STARZEJĄCE SIĘ SPOŁECZEŃSTWO

Niegdyś (ale nie tak dawno, jakby się wydawało) świeżo upieczona panna młoda, zgodnie z tradycją i panującymi w kraju kwitnącej wiśni obyczajami, winna opiekować się i troszczyć o swoich teściów, począwszy od pierwszego dnia wstąpienia do nowej rodziny. Dzisiaj ideał diametralnie się zmienił: marzeniem młodej Japonki jest poślubienie mężczyzny "ie tsuki, ka tsuki, babanuki", czyli kompletnie wyposażonego młodzieńca, który ma dom, samochód i mieszka sam, bez rodziców. Coraz trudniej również i w Japonii o zachowanie wielopokoleniowości w rodzinie: dzieci nie chcą już mieszkać ze swoimi rodzicami, a tym bardziej dziadkami. I nawet jeżeli model tradycyjnej rodziny w miarę przetrwał jeszcze na prowincji, w stolicy i większych miastach, mieszkając w małych pomieszczeniach, trudno byłoby go podtrzymać bez problemów. Podobnie jak w innych krajach, w Japonii również ciężko zdobyć i utrzymać duże, przestronne mieszkanie (dominują kawalerki; czasami zdarza się, ale tylko wybranym, mieszkać w kilkupokojowym, lecz malutkim jak skorupka mieszkanku). W dodatku poważne przemiany społeczne mają i tu miejsce. Kobieta japońska, jak każda inna, walczy o swoje prawa, zmienia się model rodziny. Sama zaś instytucja małżeństwa przeżywa kryzys. Jest mniej małżeństw, a te które są, coraz częściej się rozpadają. Osoby zasłużone wiekiem dawniej brały udział w życiu społeczeństwa, były cały czas obecne, w przeciwieństwie do dzisiejszej sytuacji, kiedy są izolowane i spychane na margines. Są w wieku poprodukcyjnym, nie pracują już, konsumują mało, stają się więc intruzami, kamieniem u nogi dla pozostałych grup społeczeństwa. W "Podróży do Tokio" (Yasujiro Ozu, 1953 r.), w "Balladzie o Narayamie" (pierwsza ekranizacja: Keisuke Kinishita, 1958 r., druga: Shohei Immamura, 1983 r.) czy też wielu innych filmach, ukazani są jako ludzie obwiniający się za to, że - przy swoim niedołęstwie i ze swoimi słabościami, ułomnościami i chorobami - stają się ciężarem dla reszty rodziny. Z każdym dniem to poczucie narasta i coraz bardziej czują się winni tego, że jedzą, oddychają i w ogóle, że żyją. Ich dzieci wydają się nimi opiekować z wielką łaską lub po to, aby mieć czyste sumienie, chociaż stopniowo i ono już się wyłącza, gdy trzeba porzucić, wyrzucić lub przekazać komuś innemu zbędny balast.

Jakie są skutki tej sytuacji w japońskim społeczeństwie? Japończyków powyżej 65 roku życia cechuje największy wskaźnik samobójstw. Rozpowszechniły się wśród nich sposoby na szybkie umieranie - bez zbędnych ceregieli i powolnej agonii. Wędrują często wspólnie modląc się o szybką śmierć - dla nich wybawienie i zbawienie dla ich rodzin.

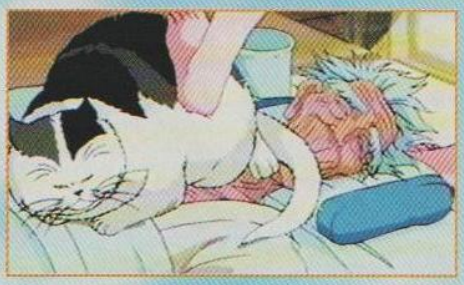
Dla lepszego zrozumienia powagi zjawiska, kilka danych:
- ludzie starsi w Japonii, którzy ukończyli 65 lat, w 1992 roku stanowili 13% populacji. W 2000 roku będzie ich już 17%, a 25 lat później będą stanowili jedną czwartą populacji;
- w 1900 roku w 36% rodzinach obecna była jedna lub dwie osoby starsze, powyżej 65 roku życia;
- liczba emerytów (kosei nenkin i kokumin nenkin) w 1990 roku przekroczyła 25 milionów. Na emerytury państwo wydaje ponad 22 miliardy jenów, co stanowi około 7% dochodu narodowego. Na jednego emeryta pracuje trzech podatników;
- w samym Tokio, z powodu bardzo niskiej emerytury, ponad 50% ludzi powyżej 65 roku utrzymuje się z dodatkowych drobnych prac, by móc przeżyć do końca miesiąca. Są to najczęściej osoby żyjące w samotności.

NIECH ŻYJE ANARCHIA!

Bohaterowie Katsuhiro Otomo dzielą się na dwie kategorie: młodych i starszych. Obie grupy społeczne ze względu na system stoją po przeciwnych stronach barykady i stanowią potencjalne zarzewie rewolucji społecznej. W "Akira" Otomo zmienia młodocianych przestępców w wojskowych strategów. Z kolei starzy zaatakowani neotenią (chorobą charakteryzującą się zachowaniem

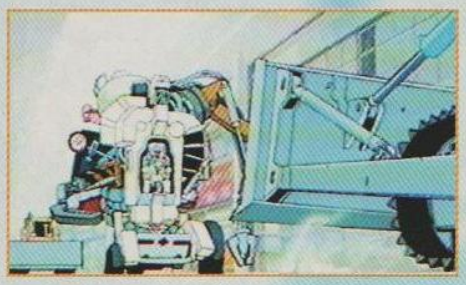
cech dziecięcych w dojrzałym wieku) stają się sprawcami nowej ery. W "DOMU" starzec przebrany za dzieciaka zabawia się w terrorystę, podczas gdy mała dziewczynka wykorzystuje swe destrukcyjne zdolności. Istne odwrócenie ról i znowu świat stoi na głowie. Dorośli, których przera-

sta ta sytuacja, nie wiedzą, co mają robić. Rozmawiają i przypominają wszystkim o granicach rozsądku, o wychowaniu i godności ludzkiej, jednak zawsze w kontekście zysków finansowych i swoich sukcesów politycznych. Zdemaskowani i ośmieszeni na darmo próbują działać i coś naprawiać w świecie skazanym z góry na chaos. Katsuhiro Otomo wywraca wszelkie barykady, wytyka wszystkie fałszywe i mydlane wartości, przepowiada fatalny koniec świata. Nad tymi wątpliwymi i marnymi wartościami, ludźmi zwalczającymi się nawzajem, zdaje się nucić złowrogie nuty przepowiadające klęskę współczesnego świata.



ŻYCIE DZIELNICY

"ROUJIN Z" jest filmem-manifestem oskarżającym nie tylko współczesne społeczeństwo, ale również nieludzki i nieprzemyślany urbanizm. Takazawa jest staruszkiem żyjącym w małym mieszkanku w sercu starej dzielnicy, gdzie uliczki są tak wąskie, że uniemożliwiają przejazd kordonom policji. Ta stara dzielnica jest jednym z tych skarbów, które Otomo pragnie ochronić. W "ROUJIN Z" walczy o zachowanie starych śladów i atmosfery dawnych zakątków i dzielnic wielkich miast, aby nie przyćmił ich blask nowoczesnych drapaczy chmur. Przecież te miejsca, ścieżki, drewniana zabudowa - rękodzieła, w krajobrazie miasta przedstawiają niesamowite bogactwo, dodają ciepła i uroku. Widok zaś wywieszonego w oknach prania nadaje swoistości i



świadczy, że te zakątki też tętnią życiem. Z domów często dochodzą zapachy z kuchni, odgłosy bawiących się dzieci, śpiewy, głosy radia, czy włączonego odbiornika TV. Te dzielnice są właśnie kolebką dużych miast, nie dopuszczają do izolacji i anonimowości, podtrzymując piękne stare tradycje witalności i otwarcia na sąsiadów i współlokatorów. Jednak są to strefy szczególnego zainteresowania władz, które uznając je za kolebki zacofania i odzwierciedlenie małomiasteczkowości i za odpowiednik wsi, napuszczają na nie buldożery.

CYBERPUNK I BUDDYZM

"ROUJIN Z" można zakwalifikować do utworów z pogranicza SF, cyberpunku i buddyzmu. Ta zadziwiająca mieszanka techniki i duchowości jest podstawą magii OTOMO i jego animacji. Choć film oferuje bardzo pesymistyczną i przytłaczającą wersję losów ludzkości, jest ona złagodzona przez poezję, obecność sacrum, poprzez głębsze, duchowe rozterki i przemyślenia.

W "Akira" Katsuhiro Otomo przywołuje duchy zmarłych do ruin, które stają się miejscem niesamowitych przygód. Podobnie, inni twórcy anime - choć nie jest to regułą - potrafią sprawnie przekształcić ciemności w jasność. "Patlabor II" autorstwa Mamoru Oshii zaczyna się w ruinach Angkor wy-

pełnionych olbrzymimi posągami Buddy, natomiast kończy się przelotem nad Tokio. W "Ghost in the Shell" tego samego twórcy kobieta-cyborg żyje w ciele niewinnej laleczki. Każdy film japoński SF zdaje się przemycać ten rodzaj doświadczeń. To dlatego też odnoszą one wielki sukces nie tylko w Japonii, lecz również na Zachodzie, gdzie szczególnie ostatnie pokolenie odnalazło w duchowości azjatyckiej panaceum w obliczu kryzysu wartości.

W Japonii, zgodnie z porzekadłem, "człowiek żeni się jako shintoista, umiera jako buddysta". Wskazywałoby to na pewną prawidłowość: religia shinto dotyczy życia, buddyzm zaś bardziej kojarzony jest z jego ostatnim etapem - ze śmiercią, z ceremonią pogrzebową.

Buddyzm narodził się w Indiach w VI w. p.n.e. i w średniowieczu bardzo szybko rozprzestrzenił się w krajach ościennych. Dotarł do Japonii, gdzie szczególnie praktykowany był w dwojaki sposób: wyznawcy składają hołd Buddzie Amida, który to przywróci raj na Wschodzie, oraz dzisiaj bardzo popularny - kult zmarłych. Około 61% rodzin w Japonii posiada w domu ołtarzyk Buddy (butsudan). Nawet w filmie stary Takazawa posiada swój ołtarz - zdjęcie swojej żony Nobuko i składa jej ofiary - pierwsze owoce sezonowe, słodycze, prezenty. Według obowiązującej doktryny religijnej, życie jest pasmem cierpień, natomiast nasza egzystencja jest bardzo niestała i zmienna. Nieświadomość spraw jest powodem bólu i cierpień. Aby osiągnąć spokój, trzeba oderwać się od wszelkich rzeczy na tym świecie. W Japonii bardzo łatwo adoptowano buddyzm, jednak z pewnymi istotnymi zmianami. Dla Japończyków świat ma tylko wtedy jakąś wartość, kiedy udaje się mimo wszystko wykorzystać krótkość i marność doczesnego życia. Dlatego nie dziwi nas, że Mabuko - reinkarnacja Buddy, proponuje swojemu mężowi podróż nad brzeg morza. Pragnie bowiem dostarczyć mu odrobinę radości, sprawić, aby po raz ostatni zaznał szczęścia.

FRANKESTEIN I ORGANICZNA MASZYNA

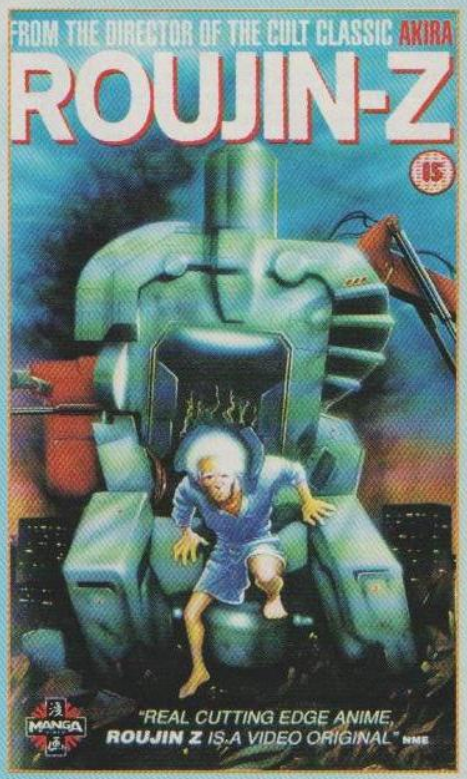
Pamięć Takazawy jest jedynym skarbem, jaki mu pozostał. Porzucony i zapomniany przez bliskich, dzięki wspomnieniom, utrzymuje się przy życiu. Przy użyciu technologii ożyje obraz jego żony. Komputer Z-001 produkuje na podstawie jej zdjęcia obraz w 3D i odnajdując częstotliwość fal głosowych, uzyskuje jej głos, następnie, podłączony do pamięci Takazawy, rekonstruuje osobowość jego żony. To zmartwychwstanie a'la Frankenstein możliwe było ze względu na wykorzystanie dwóch inteligencji: pamięć Takazawy podczepia się pod twardy dysk Z-001. Trzeba przyznać, że sam Otomo zawsze był zafascynowany połączeniem człowieka z maszyną. W "Akira" Tetsuo manipulowany przez maszyny był w stanie absorbować wszystkie rzeczy. W "Roujin Z" ta sama metamorfoza prowadzi do pochłonięcia niewiarygodnej ilości śmieci, urządzeń, spotkanych drzew, samochodów, w celu wykorzystania ich energii. Wszystko łączone na bieżąco z żywymi tkankami organizmu nabiera ogromnej mocy, zaczyna żyć.

ROUJIN - "STARSZY CZŁOWIEK"

Czy zastanawialiście się kiedyś nad sensem tytułu? "Roujin" oznacza ni mniej, ni więcej: "starszy człowiek", "starzec". Jest terminem neutralnym, jednak w zbitce "ROUJIN Z" nabiera dodatkowych znaczeń. Przede wszystkim uzmysławia, że proces poddawania słabszych wszelkim manipulacjom, technicznym wybrykom i zachciankom wielkich wynalazców, jest możliwy i realny do osiągnięcia. Trzeba jednak przyznać, że Otomo budując przerażającą wizję niedalekiej przyszłości, złagodził ją elementami komizmu. Wprowadził pewne postacie i motywy, które współgrają z całością i uzmysławiają, że jest to jeszcze fikcja.

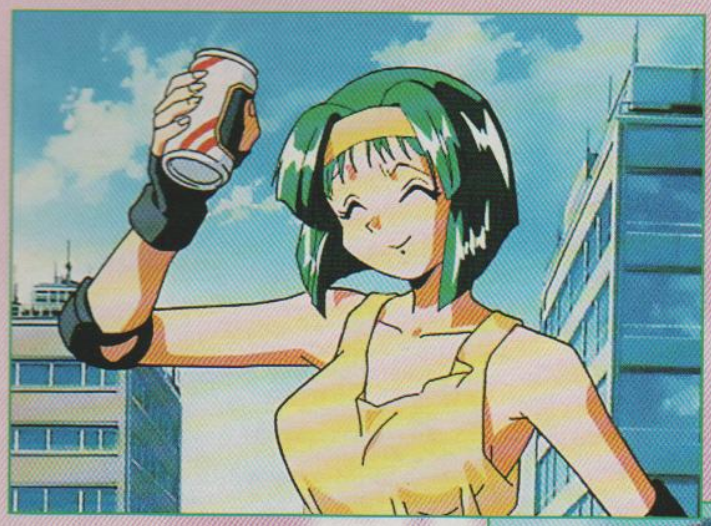
Na koniec, dla zainteresowanych dodam, że sama postać kota NEKO ma dla widzów japońskich szczególne znaczenie. Znamy koty występujące w serii "Sailor Moon", "Kiki's Delivery Service" czy też "Kimagure Orange Road". Ich inteligencja powoduje, że w oczach Japończyków urastają one do istot pozaziemskich o niesamowitych zdolnościach. Najbardziej znanym kotem w tej części świata jest chyba Doraemon, odpowiednik amerykańskiego Garfielda. Natomiast każde dziecko wie, że kot podnoszący łapkę przynosi szczęście i zwie się "manekineko".

Bandmanka



Roujin Z

Reżyseria: Hiroyuki Katabuko
Scenariusz: Katsuhiro Otomo
Mecha design: Katsuhiro Otomo
Chara design: Hisachi Eguchi
Szef produkcji: Fumio Ida
Szef artystyczny: Hiroshi Sasaki
Muzyka: Bun Itakura



Panie i panowie - dziewczyny z oddziału Warrior powróciły! W numerze grudniowym Kawaii rozpoczęliśmy opowieść o wspaniałych policjantkach stojących na straży prawa i porządku, nadszedł zatem czas dokończyć naszą historię... a może rozpocząć nową? Sami się przekonajcie! Przed nami kolejne części serii Burn Up W! Dziewczyny, do dzieła!

Część druga - Search for the Virtual Idol

Nasze bohaterki (i jeden jakże męski heros:)) mają nareszcie chwilkę wolnego. Yuji na miłosnej schadzce ze swoją komputerową idolką szaleje z zachwytu i podziwu dla jej wdzięków i zapewne szalałby nadal, gdyby nie to, że śliczniutka Maria postanowiła dać nogę z sieci komputerowej do świata rzeczywistego. Jak postanowiła, tak też uczyniła i... biedny Yuji znowu dał się nabić w butelkę pięknej niewieście, ech te hormony.

A co tymczasem słychać u naszych dzielnych i pięknych pań? Ech, standardowy dzień w służbie w policji - brak ciekawych zadań (Maya), nadmiar rachunków (Rio), a do tego ta głupia sprawa z wirtualną idolką. Lilica wyjaśnia koleżankom, że program ten jest tak dobry, iż niektórzy myślą, że Maria naprawdę istnieje. Jak program komputerowy może być lepszy od prawdziwej dziewczyny?! - pyta Rio i wierzcie mi, ta podstępna kreaturka ma w tym swój cel. A do tego nie będzie sobie można postrzelać, łeeee! - dodaje Maya. - Biedny Yuji produkuje się na potęgę, aby przekonać dziewczyny, że Maria nie jest programem, lecz prawdziwą osobą i jakim prawem ktokolwiek śmie temu zaprzeczać! Ech, nikt nie rozumie Yuji, a w szczególności jego urocze koleżanki...

Na tym jednak afera się nie kończy, no tak - przecież nasze bohaterki muszą mieć coś do roboty, bo w przeciwnym razie zaczynają świrować. Trop z pozoru błahej sprawy wiedzie wprost do... już się domyślacie? - tak! - do Syndykatu odpowiedzialnego za rozprowadzanie wirtualnego narkotyku. Szefowa tajemniczej organizacji przestępczej zdaje się być żywo zainteresowana zaginięciem Marii, gdyż wirtualna idolka, a raczej jej oprogramowanie, potrzebne jest do ukończenia projektu wirtualnego narkotyku. Tymczasem nasz ptaszek zdążył buchnąć z laboratorium Syndykatu cybernetyczne ciało, po czym udał się w radosnych podskokach odkrywać uroki życia w świecie rzeczywistym. Hmm, no tak, ale jak tu korzystać z uroków życia, gdy nie ma się grosza przy duszy - pomyślała nasza idolka, po czym wykonała niezwykle ważny telefon...

No i się porobiło, nasz Team Warrior znowu ma pełne ręce roboty, a wszystko przez... Nanvel? A cóż tu jest winna Nanvel, która w wolnych chwilach sklecila na boku wielkiego mecha (bliźniaczo podobnego do Eva-01) i teraz męczy Maki o większe fundusze na ukończenie swojego projektu, który tak naprawdę już działa i w ogóle, ale... dobra, masz okazję przetestować swoje cacko w akcji, kroi się niezła afera i przyda się coś z większą mocą... - odpowiada Maki - no i tego nam trzeba było!

Ale, ale, wracajmy do sedna. Otóż patent polega na tym, że wirtualna idolka została porwana. - Hura! Hura! Porwana! To znaczy, że jest prawdziwą osobą! - szaleje z radości Yuji. - No tak, ale porywacz żąda dużej sumy za wypuszczenie swojej zakładniczki i trzeba działać niezwykle ostrożnie... Rio! - to zadanie dla ciebie!

Jeśli chcecie zobaczyć totalną awanturę, szponiastą bliźniaczkę Marii, rachunek za gigantyczne zniszczenia w mieście, Rio podstępem wyciągającą od szefa kolejną podwyżkę, a także dowiedzieć się, co się stało z wirtualną idolką - koniecznie obejrzyjcie drugą część Burn Up W!

Cześć trzecia - Policetowm assault!

OK moi drodzy, powiedzmy sobie wprost - żarty się skończyły. O 2.17 czasu nocnego specjalny oddział policji dokonuje aresztowania niebezpiecznej grupy przestępczej. Wśród różnego rodzaju broni i innych przedmiotów świadczących o niecnych zamiarach aresztowanych, znaleziono hełm VR z zainstalowanym wirtualnym narkotykiem... tak zaczyna się historia, która będzie miała bardzo dramatyczne zakończenie w wieżowcu głównej siedziby policji...

Początkowo jednak nic nie zapowiada tak tragicznych wypadków, no, chyba że uznać za tragiczne spotkanie Rio i Yuji w sklepie z... damską bielizną... ale to już całkiem inna historia. Pozostałe panie z oddziału Warrior również oddają się radosnej rozrywce (Maya na przykład strzela sobie z dachu do uciekającego gościa z

forsą) i do głowy im nawet nie wpadnie, że skutki działania wirtualnego narkotyku dosięgną również funkcjonariuszy policji...

Kilka dni później...

Lilica próbuje włamać się do programu Syndykatu umieszczonego w zarekwirowanym podczas aresztowania hełmie VR, niestety po raz pierwszy ponosi klęskę. Tymczasem w budynku zaczyna się piekło, jeden z policjantów omamiony wirtualnym narkotykiem wyciąga swój służbowy pistolet i zaczyna strzelać. Zanim zostaje w końcu obezwładniony, kałuże krwi zalewają podłogę. Ginie Chisato, przyjaciółka Rio...

Rio po raz pierwszy się załamuje. Gdy po powrocie do domu znajduje na automatycznej sekretarce nagranie ostatniego telefonu Chisato, pada na podłogę i szlocha zupełnie bezsilna...

Na drugi dzień Maki wyjaśnia przyczyny zachowania mordercy. Otóż rzeczony policjant

przeszedł coś w rodzaju prania mózgu przy pomocy specjalnego oprogramowania znajdującego się m.in. w skonfiskowanym hełmie. Rio pod wpływem wyjaśnień nagle budzi się z "uśpienia"... i jak nigdy dotąd jest żądna krwi morderców...

Mniej więcej w tym samym czasie do siedziby policji wpada ciężarówka z dwoma uzbrojonymi drabami, którzy, o dziwo, z dziecinną łatwością radzą sobie z uzbrojonymi funkcjonariuszami. Wiedzą o każdym ruchu przeciwnika i poruszają się między śmigającymi kulami jakby się ich wcale nie obawiali. Jakimś dziwnym sposobem (?) Syndykatowi udało się przejąć kontrolę nad budynkiem policji, cały system komputerowy znajduje się na usługach organizacji przestępczej. Nie ulega wątpliwości, że w całej tej aferze musiał maczać palce ktoś wysoko postawiony w policji. Rozpoczyna się krwawa walka...

Część czwarta - Policetown assault 2

Po budynku policji szaleje dwóch maniakalnych morderców. Jeden z nich, potężny osiłek z równie potężną giwerą wystrzeliwującą pociski z taką szybkością i w takiej ilości, że można by jej użyć zamiast piły (oglądaliście Predatora...???). Drugi natomiast to prawdziwy tancerz śmigający pomiędzy kulami i tnący wszystko swoimi dwoma wielkimi nożami.

Team Warrior przygotowuje się do akcji. Lilica stara się opanować system, Maki rozdziela zadania, natomiast Rio i Maya ku uciesze Yuji zrzucają ciuchy i uaktywniają swoje bojowe stroje ochronne. Jak to!? A dla jedynego mężczyzny w oddziale nie ma nic do roboty?! - Możesz się modlić - słyszy odpowiedź Maki. - A jaką religię preferujesz? - odcina się Yuji... Nanvel za to nie narzeka, gdyż nareszcie może pochwalić się swoimi nowymi wynalazkami do robienia bliźniemu kuku; i tak uradowana od ucha do ucha Maya dostaje nową super giwerę, natomiast zawadiacka Rio otrzymuje specjalny dodatek do stroju bojowego, czyli super zbroję na przedramię zwiększającą po stokroć siłę uderzenia. Ha, taka "zabawka" w rękach Rio nie wróży nic dobrego...

Rozkaz Maki brzmi jednoznacznie - nie wolno zabijać napastników. I tutaj dochodzi do małego spięcia, gdyż rozgoryczona śmiercią swojej przyjaciółki Rio sprzeciwia się rozkazom Maki. - Jesteśmy policjantami, a nie mordercami - ponawia apel Maki... do Rio w końcu docierają słowa przełożonej...

Rozpoczyna się akcja. Rio i Maya ruszają do ataku. Syndykat jednak nadal ma wszystko pod kontrolą i wystarczy zamknąć kilka automatycznych drzwi, aby odciąć od siebie obie funkcjonariuszki. Rio i Maya nie mają wyjścia, muszą działać osobno. Rozpoczynają się widowiskowe pojedynki w opustoszałym gmachu policji. Maya staje twarzą w twarz z uzbrojonym po zęby wielkoludem, natomiast Rio będzie miała okazję walczyć z wyposażonym w dwa ostrza, niezwykle zwinnym typkiem. Nie zdradzę zakończenia całej intrygi, lecz zapewniam, że będzie na co popatrzeć...

Czy to już naprawdę koniec...?

Nie! Bądźcie cierpliwi, a na końcu czwartego odcinka ujrzycie jeszcze jedną scenę, która wydaje się być przygrywką do przyszłych wydarzeń...

A co się stało z Syndykatem?

Jak to co? - działa nadal i ma się dobrze! Oj będą miały nasze dziewczyny jeszcze sporo brudnej roboty do wykonania w serii Burn Up X (EXCESS). Do zobaczenia!

Małe podsumowanie

Wrażenia są... w sumie pozytywne. Burn Up co prawda jest "standardową", ale za to bardzo ładnie wykonaną OAVką. Trochę mnie wybiły z rytmu głosy anglojęzycznych seiyuu, po części dlatego, że pierwsza kaseta z tej serii sprzedawana przez Planet Mangę opracowana jest w napisach (głupio tak nagle się przestawiać), a po drugie wiele ze słyszanych tam głosów znanych jest z serii Neon Genesis Evangelion, również wydanej przez AD Vision. Jak już wcześniej wspomniałem, w kolejnych odcinkach twórcy zafundowali nam lekką zmianę klimatu, w drugiej części po raz pierwszy padają trupy, a sceny zabawne zaczynają ustępować miejsca często dramatycznym scenom akcji. Te ostatnie są widowiskowe, animacja ładna, sceny etchi na tyle delikatnie i zabawne, że nie powinny urazić nikogo (no, chyba że ktoś widzi erotykę nawet w Sailor Moon, wtedy powyższą pozycję należałoby zakwalifikować do produkcji przeznaczonych dla widzów od osiemnastego roku życia...). Poza tym film ogląda się lekko (mimo iż chwilami fabuła poważnieje), akcja jest szybka, atrakcyjna, dziewczyny śliczniutkie i w ogóle, słowem - doskonały film na sobotnie popołudnie, coś w sam raz dla miłośników opowieści sensacyjnych. Szkoda, że produkcja ta przeszła u nas w zasadzie bez echa, bo w sumie zasługuje na uwagę. Oczywiście można się kłócić, że twórcy bazują na strzelaninie i seksownych ciałach bohaterek, a to raczej mało ambitne założenia, ale moi drodzy, mamy tu do czynienia z filmem akcji zrobionym pod konkretny gust i z tego zadania Burn Up Warrior wywiązuje się doskonale.

Mr Jedi

Burn-Up W

Część 1, 2, 3
Produkcja: AIC/MRC
Dystrybucja: A.D. Vision
Dystrybucja w Polsce: Planet Manga
Reżyseria: Hiroshi Negishi
Scenariusz: Katsuhiko Kochiba
Chara design: Toshinari Yamashita
Czas: 3x25 minut
Dozwolone: 12

Encyklopedia Sailor Moon

Część trzecia, seria pierwsza - odcinki 1-46

Najważniejsze wydarzenia

Dzisiaj postaram się przybliżyć wszystkim najważniejsze wydarzenia z każdego odcinka serii pierwszej Sailor Moon. Ktoś się odezwie: Zaraz, to już było!, wszyscy to wiemy, ale należy pamiętać, że z każdą chwilą przybywa nam fanów tego wspaniałego serialu (np. moja klasowa koleżanka), którzy chcą wiedzieć jak najwięcej od samego początku. Myślę też, że taki mini przewodnik może się przydać ludziom, którzy lubią na przykład konkretną Sailorkę (Ami, Ami!) i chcą wiedzieć kiedy się pojawia, jakie i gdzie ataki otrzymała oraz zastosowała itp. Oprócz tego jest to skrót serii. Zaczynamy!

Odcinek 1 - "Plaksa Usagi transformuje się."
Pojawiają się: Usagi i jej rodzina; Naru Osaka; Guiro Umino; Haruna Sakurada; Mamoru Chiba; Luna; Sailor Moon; Tuxedo Kamen; Judyte; Królowa Beryl; demon Morga;
Zaklęcia: Moon Prism Power Make Up!; Moon Tiara Action!;
Opis: Poznajemy Usagi i jej koleżankę Naru. Mama Naru zostaje zamieniona w demona i zbiera energię w sklepie jubilerskim. Usagi, która dostaje od Luny broszkę, zmienia się w Sailor Moon i walczy w sklepie mamy Naru. Widzimy również pierwszą sprzeczkę Usagi i Mamoru.
Odcinek 2 - "Ukarzę Cię! Dom fortuny pod panowaniem demona."
Pojawiają się: Motoki Furuhata;
Opis: Naru dowiaduje się, że Umino kocha Usagi. Wyśmiewa go i proponuje wizytę u wróżki, która okazuje się demonem. Usagi odkrywa podstęp i walczy w pomieszczeniu, które jest "Domem Fortuny".
Odcinek 3 - "Tajemnicza śpiączka. Ochronić kochające dziewczęta!"
Zaklęcia: Moon power....., ni nare! - zmienia Usagi w kogoś innego;
Opis: Usagi otrzymuje od Luny ołówek do zmiany w dowolną postać. W mieście panuje dziwna śpiączka. Dziewczęta zapadają w sen po przypięciu sobie broszki w kształcie kwiatu. Usagi domyśla się, że ma to związek z programem radiowym. Odkrywa kolejny niecny plan Judyte i walczy z demonem na dachu stacji radiowej "FM 10".
Odcinek 4 - "Usagi cię nauczy! Sposób na schudnięcie."
Opis: Usagi odkrywa kolejną pułapkę wroga - w jednym z salonów piękności - "Zdrowie i Uroda", odbiera się energię dziewczętom chcącym stracić w szybkim czasie na wadze.
Odcinek 5 - "Zapach demonów! Szanelki kradną miłość."
Pojawia się: Mika Kajana, szkolna koleżanka Shingo;
Zaklęcia: Moon Tiara Stardust!;
Opis: Shingo nienawidzi kotów. Kupuje szanelkę (chomikopodobne zwierzątko) i pod jej negatywnym wpływem kopie Lunę. Usagi odkrywa podstęp i ratuje swojego brata i innych ludzi spod wpływu szanelek. Prosi potem Shingo, aby zaopiekował się Luną. Ten jako wielki fan Sailor Moon spełnia jej prośbę i zaczyna dbać o Lunę.
Odcinek 6 - "Ochronić miłosną melodię! Usagi kupidynkiem."
Opis: Królestwo Ciemności umieszcza ładunki negatywnej energii na taśmach z muzyką.
Odcinek 7 - "Rozwaga Usagi! Droga do gwiazdorstwa jest bardzo trudna."
Pojawia się: Mikan Shiratori;
Opis: Usagi chce wziąć udział w konkursie młodych talentów "Szansa dla Kopciuszka". Jednak kłóci się z Naru i rezygnuje. Coś jednak podejrzewa i idzie na finałowy koncert. Odkrywa, że Mikan, gwiazda ze szkoły Usagi, jest zamieniona w demona. Walczy z nim w "Chansan Plaza".
Odcinek 8 - "Czy genialna dziewczyna jest demonem? Przerażająca szkoła."
Pojawia się: Ami Mizuno; Sailor Mercury;
Zaklęcia: Mercury Power Make Up!; Shabon Spray!;
Opis: Usagi poznaje geniusza ze swojej szkoły, którym jest Ami Mizuno, dziewczyna w jej wieku. Luna podejrzewa, że Ami może być demonem. Prawda okazuje się jednak inna. Ami okazuje się nową wojowniczką Sailor Mercury, a demonem jest właściciel "Kryształowej dyskietki". Sailor Moon z pomocą Mercurego pokonuje demona w szkole komputerowej "Kryszta!".
Odcinek 9 - "Pośpiech Usagi! Uciekając przed pędzącymi zegarami."
Opis: Ami otrzymuje miniaturowy komputer i zintegrowane z nim okulary. Pomagają Ami odnaleźć źródło dziwnego pośpiechu, panującego od jakiegoś czasu w mieście. Złodziejem czasu jest właścicielka nowego sklepu z zegarami. Sailorki walczą w środku sklepu, który przeniósł się w inny wymiar.
Odcinek 10 - "Przeklęty autobus! Wojowniczka ognia Mars, pojawia się!"
Pojawia się: Rei Hino; Dziadek Rei; Sailor Mars;
Zaklęcia: Mars Power Make Up!; Fire Soul!;
Opis: Poznajemy piękną kapłankę Shinto - Rei Hino. Okazuje się ona nową partnerką wojowniczek. Usagi wraz z Rei zostają porwane przez Judyte do innego wymiaru i tam poznajemy Sailor Mars. Od razu też wynika między Rei i Usako kłótnia, i zazdrość o Tuxedo.
Odcinek 11 - "Usagi i Rei kłócą się? Zniszczony dom demonów."
Opis: dziewczęta wybierają się do wesołego miasteczka i tam czeka je kolejny pojedynek z "demonem-lalką".
Odcinek 12 - "Moja wymarzona gwiezdna randka!"
Opis: Słudzy Królestwa Ciemności zmieniają wrak wielkiego statku pasażerskiego (Titanic?) w lśniącą nowością cudowną jednostkę pływającą. Na "Romantycznej podróży" po morzu zebrani goście zostają zaatakowani przez siły ciemności. Oczywiście Usagi jest na posterunku!
Odcinek 13 - "Zjednoczenie dziewcząt! Koniec Judyte."
Umiera: Judyte;
Opis: Odcinek rozpoczyna się groźbami Judyte. Mówi, że podpali miasto, jeśli wojowniczki się nie poddadzą. Senshi idą na lotnisko, gdzie ma się rozegrać ostateczna bitwa. Podstęp mu się jednak nie udaje. Jego własna broń - samoloty pasażerskie stojące na pasach, obracają się przeciwko niemu. Dzięki wspólnym czarom Senshi, Judyte ucieka i zostaje skazany przez królową Beryl na wieczny sen.
Odcinek 14 - "Nowy wróg, diabelski Nephrite."
Pojawiają się: Nephrite; Zoisite; Masato Sanjoin;
Opis: Nephrite chce wykorzystywać maksymalną energię każdego człowieka. Obserwuje on ofiary i znajduje tę, która ma największy potencjał energetyczny. Na pierwszy ogień idzie "przybrana" siostra Naru Rui. Sailor Moon w pojedynkę (no, może z małą pomocą Tuxedo:) pokonuje demona.
Odcinek 15 - "Usagi aseru! Rei-chan hatsu deto.", "Niecierpliwa Usagi! Pierwsza randka Rei."
Opis: Dochodzi do skutku pierwsza randka Mamoru i Rei w parku pana Kunitachi. Niestety pan Kunitachi stanie się kolejną ofiarą demonów.
Odcinek 16 - "Jyunbaku doshisu no yume! Usagi hanayome ni naru.", "Marzenie o ślubnej sukni! Usagi jako panna młoda."
Opis: Na konkursie na najlepszą suknię ślubną szata panny Akiyamy zostaje naznaczone piętnem zła. Wojowniczki znowu mają pełne ręce roboty.
Odcinek 17 - "Moderu wa Usagi? Youma kamera no neshiya.", "Usagi modelką? Demon fotografii."
Opis: Ofiarą złych mocy w tym odcinku jest młody fotograf, Takahito Shinokata, który używając swojego aparatu, więzi ludzi na zdjęciach...
Odcinek 18 - "Nieporządny Shingo! Smutek po francuskiej (?) lalce."
Opis: Mika Kayana, koleżanka z klasy, zajmująca się wyrabianiem japońskich laleczek, zostaje opanowana przez siły ciemności. Wojowniczkom przyjdzie się zmierzyć z całym zastępem laleczek i... jedną większą...
Odcinek 19 - "Szczęśliwa Usagi! List miłosny od Tuxedo."
Opis: Mamoru przemienia się w Tuxedo, a Nephrite wysyła listy miłosne w jego imieniu. Dochodzi do starcia i... małej niespodzianki...
Odcinek 20 - "Lato, ocean, młodość! Oraz duch."
Opis: Jeden z ciekawszych i zabawniejszych odcinków w serii, odbiegających nieco od głównego wątku. Wojowniczki wyjeżdżają na wypoczynek nad morze, trafiają do tajemniczego zajazdu i tam poznają małą Sakiko, która pod naciskiem apodyktycznego ojca rozwija swoje nadnaturalne zdolności...
Odcinek 21 - "Chronić dziecięce marzenia! Przyjaźń rodem z anime."
Opis: W tym odcinku poznajemy dwie animatorki pracujące nad anime! No i kto by pomyślał, że narysowane do serialu postacie mogą stać się demonami...?!
Odcinek 22 - "Romans w świetle księżyca! Pierwszy pocałunek Usagi."
Opis: Celem ataku staje się Księżniczka Diamentowego Królestwa, ostatnia rewelacja śmietanki towarzyskiej Japonii. Na przyjęciu wydanym na cześć osobistości będzie trochę zamieszania...
Odcinek 23 - "Czarny Kryształ! Miłość Naru-chan."
Pojawia się: Czarny Kryształ.
Opis: Naru, szkolna koleżanka Usagi, wyjawia miłość Nephrite. To zdarzenie jest początkiem końca tego przystojnego wojownika ciemności...
Odcinek 24 - "Smutek Naru! Śmierć Nephrite."
Wydarzenia: Umiera Nephrite.
Opis: Tytuł mówi sam za siebie. Jeden z bardziej wzruszających odcinków w tej serii...
Odcinek 25 - "Silna i piękna Jupiter-chan!"
Pojawia się: Makoto Kino, Sailor Jupiter, Królowa Metalia, pojawia się pierwszy okruch Srebrnego Kryształu.
Zaklęcia: Jupiter Power Make Up!, Supreme Thunder, Moon healing ecsalation;
Opis: Sailor Moon dostaje księżycową pałeczkę (Moon Stick); Dziewczęta spotykają pierwszego z siedmiu demonów, rozpoczyna się nowy rozdział w serii...
Odcinek 26 - "Uśmiechnięta Naru! Usagi-pocieszycielka."
Opis: Usagi znajduje pozytywkę Tuxedo, a kolejną ofiarą sił wroga pada ksiądz.
Odcinek 27 - "Ami nigdy nie pokocha?! Widzenie przyszłości"
Pojawia się: Ryo Urawa;
Opis: Ami spotyka godnego siebie przeciwnika... w nauce... i partnera w miłości. Niestety siły ciemności również czuwają - Ryo Urawa zmienia się w demona...
Odcinek 28 - "Ilustracja miłości, Usagi i Mamoru coraz bliżej?"
Opis: I kolejny akcent "rysunkowy" w serii, tym razem demonem staje się Jumei, zdolna rysowniczka, która podświadomie zna przeszłość Tuxedo i Usagi i uwiecznia ją na swoich dziełach.
Odcinek 29 - "Miłosny związek na poziomie."
Pojawia się: Reika;
Opis: Motoki ma pecha, z ledwością udało mu się umówić na randkę, a Królestwo Ciemności zmieniło mu dziewczynę w demona.
Odcinek 30 - "Przemiana dziadka, Rei walczy."
Pojawia się: Juiciro Kumada;
Opis: W tym odcinku dziadek Rei staje się ofiarą wroga i nasze dziewczęta mają z tym wiele problemów.
Odcinek 31 - "Koisarete owarete! Luna no saiakuno hi.", "Skończyć z tą miłością! Fatalny dzień Luny."
Opis: W tym odcinku ofiarą Królestwa Ciemności jest bardzo nietypowa postać... James Bond - kot pewnej sympatycznej dziewczynki i... adorator Luny...
Odcinek 32 - " Umino no kesshin! Naru-chan ha bokuga mamoru.", "Postanowienie Umino! Ochronię Naru-chan."
Opis: Umino postanawia być bardziej męski i przebiera się za Tuxedo. Gdy razem z Naru wybierają się do wesołego miasteczka, są świadkami, jak jeden z aktorów, grających super bohatera, zamienia się w demona (zamiast Naru)... wywołuje to sporo zamieszania...
Odcinek 33 - "Kolejna wojowniczka Sailor Venus."
Pojawia się: Sailor Venus, Artemis;
Zaklęcia: Crescent beam;
Opis: Zoisite przebiera się za Sailor Moon! A wszystko to po to, aby zwabić w pułapkę Tuxedo...
Odcinek 34 - "Srebrny Kryształ! Księżycowa Księżniczka."
Pojawia się: Srebrny Kryształ, Princess Serenity, Minako Aino;
Zaklęcia: Venus Power Make Up!;
Opis: Jeden z odcinków, w którym poznajemy kolejną część tajemnicy okrywającej Wojowniczki i...
Odcinek 35 - "Yomigaeru kioku! Usagi to Mamoru nokako.", "Odzyskana pamięć! Przeszłość Usagi i Mamoru."
Opis: Ginie Zoisite, a Mamoru zostaje porwany przez Królestwo Ciemności.
Odcinek 36 - "Smutek Usagi! Czy Tuxedo jest zły?"
Pojawia się: "zły" Endymion;
Opis: Pojawia się Tuxedo, lecz już jako wróg.
Odcinek 37 - "Mezase Princess? Usagi no chintokkun.", "Cel: Księżniczka? Szansa dla Usagi."
Opis: Kolejną pułapkę na Sailor Moon zastawiono w Szkole dla Księżniczek, prowadzonej przez tajemniczą Księżniczkę Rose.
Odcinek 38 - "Śnieg, góry, przyjaźń! Oraz demon też!"
Opis: Dziewczęta wyjeżdżają na narty. Usagi i Rei biorą udział w "Zawodach Księżniczki Sereniy". Cały konkurs zakłóca demon. "Zły" Endymion pomaga dziewczynom.
Odcinek 39 - "Demon w parze? Królowa na lodzie Mako-chan!"
Opis: Para mistrzów łyżwiarstwa figurowego zastawia kolejną pułapkę na Sailor Moon. Jej ofiarą pada Mako.
Odcinek 40 - "Legenda z jeziora! Zaatakowano rodzinę Usagi."
Opis: Usagi i jej rodzina wyjeżdżają nad jezioro. Tam Królestwo Ciemności budzi z uśpienia demona z jeziora...
Odcinek 41 - "Nigdy więcej nie ucieknę od miłości! Pojedynek Ami i Mamoru."
Opis: Królestwo Ciemności opracowało nowy, bardzo podstępny plan. Zadaniem Mamoru jest zebranie siedmiu demonów i połączenie ich w jednego, wielkiego i niezwyciężonego...
Odcinek 42 - "Przeszłość Sailor Venus! Minako zaślepiona miłością."
Opis: Pojawia się "stara" przyjaciółka Minako. To ona staje się obiektem ataku wroga. Minako wspomina stare dzieje i utraconą miłość...
Odcinek 43 - "Usagi chce być sama? Wielka bitwa Sailor Senshi."
Opis: Sailorki się kłócą! Nie chcą w swojej drużynie Sailor Moon!... Ale czy na pewno...???
Odcinek 44 - "Usagi no kakusei! Choukako no message."
Wydarzenia: Senshi dostają się do kryjówki Kunzite. Przenoszą się na Księżyc i poznają swoją przeszłość, a Sailor Moon poznaje swoją "prawdziwą" matkę. Po powrocie zabija Kunzite przy pomocy "Potężnej mocy księżyca".
Odcinek 45 - "Sailor Senshi shisu! Hisou naru saishuusen."
Wydarzenia: śmierć Senshi;
Opis: Ciąg dalszy ostatecznego pojedynku z Królestwem Ciemności...
Odcinek 46 - "Wieczne uczucie Usagi! Nowy dzień."
Opis: Ostatnia bitwa z Królestwem Ciemności, ginie Endymion i wszystkie Senshi. Pięć normalnych dziewcząt ma nareszcie szansę na normalne życie...

Mirai

Sailor Moon © Naoko Takeuchi/Kodansha/Toei Animation

Sailor Moon

Muzyka z pierwszej serii tv

Witam serdecznie w muzycznym kąciku! Obecnie w Polsce rozpoczyna się wielki bum związany z płytami kompaktowymi zawierającymi znane i popularne piosenki z anime Sailor Moon. W ofercie Mangazynu pojawiły się ostatnio dwie płyty, które dziś Wam przedstawimy.

Pierwsza z nich nosi wdzięczny tytuł "Aiwa dokoni aru no?", co w wolnym tłumaczeniu znaczy "Gdzie podziała się miłość?". Z tego co udało mi się dowiedzieć, jest to pierwszy krążek wydany w Japonii z tego cyklu. Piosenki oraz szata graficzna są dobrane według schematu obejmującego odcinki do pojawienia się trzeciej wojowniczki. Na okładce na pierwszym planie są: Moon, Mars i Mercury z anime, na tle zaś ujrzymy Usagi w wersji mangowej. Tło kolorystycznie utrzymane jest w tonacji jasnożółtej. Z tyłu płyty, jak i na końcu książeczki, znajduje się rysunek Księżyca, na którego tle widać sylwetkę Usagi (takie jak w momencie używania Księżycowego ołówka). Środek spisu utworów nie jest zbyt interesujący - teksty są różowe, umieszczono je na białym tle. Rysunki są małe i również w tonacji jednokolorowej - wszędzie róż.

Płytkę rozpoczyna... Moonlight Densetsu (a cóż innego mogłoby zaczynać Sailor Moon?) wykonywana przez zespół DALI. Na początku drugiego utworu ("Aikotobawa Moon Prism Power Make Up!") znalazł się monolog Usagi (podobnie jest prawie we wszystkich pozostałych - oprócz piosenki pierwszej i dziesiątej), która przedstawia się szerokiej publiczności. Nie mam pojęcia o czym mówi tekst tego utworu, nie zmienia to jednak faktu, że słucha się go znakomicie. Trzecim już utworem jest "Princess Moon". Swego czasu jego tekst zamieszczony był w "Kawaii". Wykonuje go zespół "Apple Pie", bardzo pęknie zresztą. Kolejna piosenka to "Hottokenaiyo" w wykonaniu Sailor Mars i Mercury. Jest to mój drugi ulubiony kawałek na tej płycie (zaraz po ósmym, ale o nim za chwilę). Jest on bardzo melodyjny, poważna jego część śpiewana jest przez Ami (gimme more!). Dziewczęta wymieniają w nim treść swoich transformacji. Piątą piosenką jest bardzo mroczna "Ainoenaji-oubae", śpiewana przez - ale numer! - Królową Beryl! Zorientowałam się, że mówi m.in. o Srebrnym Krysztale. Okazuje się, że nie tylko Sailorki mają ładne głosy. Następnie zespół Apple Pie wykonuje "TakusidoNeito" - całkiem fajny kawałek, który słyszałam już gdzieś w serialu, nie mogę jednak sobie przypomnieć, w którym konkretnie odcinku. W każdym razie słucha się go z przyjemnością. Siódmym utworem jest "Luna!" - piosenka Luny, która rozwiewa trochę mroku z przeszłości tego czarnego kota. Utwór wykonywany przez "Apple Pie" jest niesamowity, tekst też jest nieprzeciętny (postaram się go wrzucić do przyszłego artykułu o Lunie i Artemisie). Trzeci z moich ulubionych. No, dotarłam nareszcie do mojego ukochanego, utworu oczywiście. Pieśń ma tytuł "Tsukinikawatteoshiokiyo", nie powinien on sprawiać żadnych problemów wytrawnym znawcom tematu. Znaczy mniej więcej tyle co nasze "Ukażę cię w imieniu Księżyca!". Całość wyśpiewana jest w formie melodyjnego dialogu pomiędzy trzema osobami: głównodowodzącą z Księżyca, inteligentną przyszłą lekarką z Mercurego i ognistą, finezyjną z Marsa. Melodia wiodąca piosenki oparta jest na fragmencie muzycznym wykorzystywanym w czasie przemiany tej z najdłuższymi włosami (wiecie o kogo chodzi?). Wykorzystane są również treści poszczególnych ataków wojowniczek: Shabon Spray, AkuryoTaisan i Moon Tiara Action! Przedostatni już utwór to "MaboroshinoGinzuisyo~SilverCrystal". On też wykonywany jest przez zespół "Apple Pie". W tekście pojawia się pytanie z tytułu płyty: Dokoni aru no? Ostatnią, dziesiątą piosenką na tym CDeku jest piosenka kończąca każdy odcinek: "Heart Moving". Trudno mi odczytywać "krzaczki", ale nie wykonuje jej żadna znana mi osoba. W każdym razie piosenkę tę w serialu słyszał każdy setki razy.

Na zakończenie chciałam wspomnieć jeszcze co nieco o dwóch zespołach, których nazwy zostały wymienione powyżej kilkakrotnie. Zespoły te, zarówno DALI, jak i Apple Pie, zostały stworzone tylko dla potrzeb scenicznych. W ich skład wschodzą wszystkie seiyuu z Sailor Moon oraz kilka innych, których nazwisk nie znam. Jest to szczegół, ale postaram się (mam taką nadzieję) podać Wam więcej informacji na ten temat w najbliższym czasie.

Mirai

Sailor Moon "~In Another Dream~"
Moonlight Densetsu - DALI
MONOLOG - Usagi
???? - Sailor Moon
MONOLOG - Ami
Someday...Somebody... - Sailor Mercury
MONOLOG - Rei
Eien no Melody - Sailor Mars
MONOLOG - Makoto
????? - Sailor Jupiter
MONOLOG - Minako
????? - Sailor Venus
MONOLOG - Mamoru
????? - Tuxedo Kamen
Short Drama - Usagi i Mamoru
You're just my love - Sailor Moon i Tuxedo
Princess Moon - Sailor Mercury

Piosenki w wykonaniu Sailorek są prześliczne i przybywa ich z miesiąca na miesiąc. Dowodem tego jest druga opisywana dziś płyta "Sailor Moon In Another Dream". Krążek ten zawiera szesnaście utworów, śpiewanych przez wszystkie pięć Sailorek, a nawet przez Tuxedo. Liczba ta jest jednak zwodnicza! Co drugą piosenkę możemy wysłuchać monologu którejś z Senshi. Opowieści te są osobnymi numerami na płycie. Podobnie jak powyżej opisany kompakt i ten wita nas utworem "Moonlight Densetsu". Dalej słyszymy myśli Usagi przedstawione w postaci monologu. Przedstawia się ona i opowiada coś... ciekawe o czym... może o Mamoru? Trzeci utwór (w zasadzie dopiero drugi, ale to kwestia sporna) to pełna piosenka kończąca odcinek czterdziesty. Tak! To ta śliczna melodia, ale tu w wersji ze słowami. Czwarty numer, czyli drugi monolog rozpoczyna Ami Mizuno, której w tle towarzyszy prześliczna i bardzo spokojna melodia. Po tym "wchodzi" jej piosenka "Someday... Somebody...". Jest ona bardzo sympatyczna... O czym opowiada? Sam tytuł mówi za siebie!! ("Ami-chan, coś TY robiła wczoraj w nocy?!!" "Zaraz, Usagi-chanco, co... o czym TY mówisz?!?!"). (Wspomnę, że tytuł ten brzmi "Pewnego dnia... Ktoś..." - to tak dla tych, którzy nie są poliglotami - Mirai). Kolej teraz na Rei, która jest wykonawczynią szóstego i siódmego utworu. Piosenka szósta to trzeci monolog. Kiedy natomiast po raz pierwszy usłyszałam siódmą piosenkę, bardzo się zdziwiłam... Dlaczego? Ponieważ jest to wszystkim znany utwór "Eien no Melody", którym mogliśmy się zachwycać podczas oglądania serii R. Ach... miłość, złamane serca, rozstanie z ukochanym... Jest mi smutno!!! ("Rei-chan, zaraz się rozpłaczę!", "Usagi-chan, przecież to nie ty rozstajesz się z chłopcem, tylko Mako!!!", "Ach... masz rację! ^_^... ale i tak chce mi się płakać -_-! Ueee...!!!"). Mako dzwoni... zajęte... pada deszcz... słychać... bardzo smutna melodia... Mako śpiewa. Jest to utwór, z którym po raz pierwszy zetknęliśmy się dopiero w serii R, podczas opowiadania Mako o swoim najbliższym przyjacielu... a może więcej niż tylko przyjacielu? ("Usagi-chan, przestań płakać, przez ciebie Tokio nawiedziła powódź!!!"). Dziesiąty już utwór to monolog "długonogiej blondynki". Jak się domyślacie, jedenasty to piosenka Minako. Jest bardzo spokojna i romantyczna... Mamoru, zatańcz ze mną... opowiada o miłości Minako. Hej! Znam ten głos... to Mamoru! Co takiego, piosenka?! Super!! Jego głos... jest... hmmm... trochę dziwny, jakby wymuszony... wiem!!! - pewnie Usagi wisiała mu na szyi i dlatego ledwie co śpiewał!!! ("Coś mówiłaś?", "A... e... ten... tego... przesłyszałaś się Usagi-chan... to tylko... wiatr!") (Jak dla mnie to ten utwór brzmi dobrze, nie wiem co Emi się w nim nie podoba - Mirai). Przejdźmy teraz do czternastej piosenki, a raczej dialogu pomiędzy Bunny i Mamoru. Najpierw oboje coś mówią, on odpowiada, ona wzdycha... tylko pozazdrościć tym, którzy znają japoński. Przedostatni utwór to ich wspólna piosenka "You're just my love". Słuchając go od razu wpadł mi w ucho kontrast głosów: Usagi - dziecinny i Mamoru - męski i dorosły. Całość kończy piosenka wykonywana przez Sailor Mercury "Princess Moon????". Jeśli chodzi o książeczkę dołączoną do kompaktu, to jest ona utrzymana w tonacji błękitnej: teksty po japońsku na białym tle i jednokolorowe, niebieskie screeny z czołówek.

Emi

Sailor Moon "Aiwa dokoni aru no?"
Moonlight Densetsu - DALI
Aikotobawa Moon Prism Power Make Up! - Apple Pie
Princess Moon - Apple Pie
Hottokenaiyo - Sailor Mars, Sailor Mercury
Ainoeneji-ougoe - Apple Pie
Takushido Neito - Apple Pie
Luna! - Apple Pie
Tsukinikawatteoshiokiyo - Sailor Moon, Sailor Mercury, Sailor Mars
Maboroshinoginzuisyo~Silver Crystal - Apple Pie
Heart Moving - ???

Sailor Moon
Dystrybucja w Polsce: Mangazyn
Produkcja: SM Records
Wykonanie: Sailor Team/DALI/Apple Pie

PRETTY SAMMY

Cześć! Nazywam się Sasami Kawai. Mieszkam z mamą Chihiro i bratem Tenchim. Życie było względnie normalne zanim nie poszłam do starego, strasznego domu, gdzie spotkałam dziwną kobietę... Tsunami. Ta kobieta powiedziała, że pochodzi z Magicznego Królestwa Juraihelm. Potem stwierdziła, że pomogę jej stając się magiczną dziewczyną Pretty Sammy! Teraz spędzam czas walcząc przeciwko Pixy Misie i innym magikom, przysyłanym przez rywalkę Tsunami - Ramię.

Tytułem wstępu

Magical Girls to temat uwielbiany na całym świecie. Zyskał sobie przychylność wielu dziewcząt i całkiem dużego grona chłopaków. Wielbicieli przybywa każdego roku również poza Japonią, na przykład u nas, gdzie najpopularniejszymi przedstawicielkami tego gatunku są piękne wojowniczki z serii Sailor Moon. Na kanwie ich popularności powstało kilkanaście opowieści o walczących dziewczętach, między innymi dostępna już w Polsce "Magical Girl Pretty Sammy".

Kaseta z filmem nosi wdzięczny tytuł: "Tenchi & Friends SPECIAL Pretty Sammy The Magical Girl". Jak się można zorientować, spotkamy w nim wszystkich znajomych z serii Tenchi Muyo!: Tenchiego, Ryoko, Aekę, Mihoshi, Kiyone, Washu i tę jedyną... Pretty Sammy!

Kto jest kto?

Sasami Kawai
Data urodzin: 18 czerwca
Znak zodiaku: Bliźnięta
Grupa krwi: A
Wzrost: 125 cm
Waga: 29 kg
Miejsce urodzenia: Japonia
Zawód: Uczennica - Magical Girl
Rola: Nie zgadniecie. To ona jest Pretty Sammy!!
Seiyuu: Chisa Yokoyama/Sherry Lynn
Charakterystyka: Sasami gra główną bohaterkę w tej serii. Po tym jak Tsunami wybrała ją, by została Pretty Sammy, otrzymała magiczną moc, która ma jej pomóc w tworzeniu z Ziemi lepszego miejsca. W momencie, gdy otrzymała moc od jej gadającej kotuliczki Ryo-Ohki, spotkała swego wroga, drugą magical-girl, zwaną Pixy Misa. Sasami ma trzynaście lat (tak podają źródła angielskie), jednak jej stopień szkolny trudno określić (różne źródła różnie podają - raz jest to klasa trzecia, innym razem czwarta - nie wiem już naprawdę komu wierzyć...). Sasami jest osobą szczerą i bardzo serdeczną. Nigdy nie przejmuje się konsekwencjami swojego postępowania i zawsze najbardziej martwi się tym, jak głupio wygląda w magicznym ubraniu. Wybór właśnie jej na magiczną dziewczynę wydaje się idealny. Wszędzie gdzie się pojawi, wnosi ogromną ilość wdzięku i za każdym razem potrafi znaleźć sposób, by być na topie.

Misao Amano
Data urodzin: 29 marca
Znak zodiaku: Baran
Grupa krwi: AB
Wzrost: 123 cm
Waga: 27 kg
Miejsce urodzenia: Japonia
Zawód: Uczennica - Magical Girl, Pixi Misa
Rola: Najlepsza przyjaciółka Sasami na całym świecie!
Seiyuu: Rumi Kasahara/?
Charakterystyka: Misao jest najlepszą przyjaciółką Sasami. Pochodzi z rozbitej rodziny, jej ojciec opuścił dom, aby poświęcić się muzyce. Jej matka jest pracoholiczką i nigdy jej nie ma w domu. To właśnie powoduje, że Misao pewnego razu staje się celem Rami. Umie fantastycznie grać na pianinie, szczególnie kompozycje jej ojca, w szkole otrzymuje najlepsze stopnie i nie skrzywdziłaby nawet muchy. Jest bardzo delikatna, a jej alter ego jest jej zupełnym przeciwieństwem.

Tenchi Kawai
Data urodzin: 1 kwietnia
Znak zodiaku: Baran
Grupa krwi: A
Wzrost: 162 cm
Waga: 54 kg
Miejsce urodzenia: Japonia
Zawód: Uczeń
Rola: Brat Sasami oraz obiekt westchnień Aeki i Ryoko
Seiyuu: Masami Kikuchi/M.K.Miller
Charakterystyka: Jest uczniem tej samej szkoły, co Ryoko i Aeka. Każdego ranka staje się ich ofiarą. Jest leniwym bałaganiarzem, z którym zawsze są kłopoty. Ma niezwykłe powodzenie u płci pięknej.

Chihiro Kawai
Data urodzin: 10 listopada
Znak zodiaku: Skorpion
Grupa krwi: O/A, bliżej do A
Wzrost: 167 cm
Waga: 49 kg
Wymiary: 80-62-85
Miejsce urodzenia: Japonia
Zawód: Właścicielka sklepu muzycznego "CD Vision" - gospodyni domowa
Rola: Matka Sasami i Tenchi'ego
Seiyuu: Rica Matsumoto/?
Charakterystyka: Jest właścicielką sklepu muzycznego "CD Vision" i zawsze śpiewa karaoke, niezależnie od pory dnia i nastroju. Gdy pracuje, śpiewa karaoke, gdy jest w domu - śpiewa karaoke, a gdy nie ma co robić... to co robi? Śpiewa karaoke. Kocha zabawę i wszystko, co się z nią wiąże.

Tsunami
Data urodzin: 1 stycznia (wg kalendarza Jurai)
Znak zodiaku: Jurai'ański Koziorożec
Grupa krwi: Uniwersalna-miłość-i-pokój
Wzrost: 167 cm
Waga: 45 kg
Wymiary: 83-59-84
Miejsce urodzenia: Magiczne Królestwo Juraihelm
Zawód: Czarodziejka
Rola: Pierwsza kandydatka na władcę Magicznego Królestwa Juraihelm
Seiyuu: Chisa Yokoyama/Sherry Lynn
Charakterystyka: Żyje w Magicznym Królestwie Juraihelm i będzie jego kolejnym władcą, jeśli tylko Sasami się okaże dobrym obrońcą pokoju i miłości. Traktuje Ramię jak siostrę, nie domyśla się jednak, że może jej ona popsuć szyki.

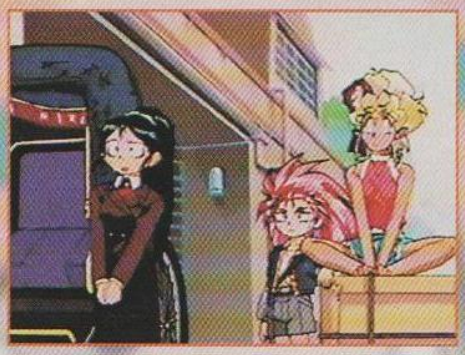
Ryo-Ohi
Data urodzin: 2 października (wg kalendarza Jurai)
Znak zodiaku: Jurai'ska Waga
Grupa krwi: Zwierzęca
Wzrost: ?
Waga: ?
Wymiary: ?
Miejsce urodzenia: Magiczne Królestwo Juraihelm
Rola: Łącznik Tsunami z Pretty Sammy
Seiyuu: Etsuko Kozakura/Marie Cabbit
Charakterystyka: Ten śliczny kotulik potrafi mówić po angielsku i jest przewodnikiem Sasami. Jest bardzo dobrym przyjacielem Tsunami.

Ramia
Data urodzin: 29 lutego (wg kalendarza Jurai)
Znak zodiaku: Jurai'skie Ryby
Grupa krwi: Jestem-Królową-Wszechświata!
Wzrost: 166 cm
Waga: 46 kg
Wymiary: 82-60-83

© AIC/Pioneer LDC Production

Miejsce urodzenia: Magiczne Królestwo Juraihelm
Zawód: Czarodziejka
Rola: Druga kandydatka do tronu Juraihelm, źle życząca Tsunami
Seiyuu: Maya Okamoto/?
Charakterystyka: Gra wroga w całej serii. Przegrała w konkursie i chce pokrzyżować szyki Tsunami. Postanowiła wybrać kogoś, komu mogłaby ofiarować swoją moc. Na nieszczęście to Misao została wybrana do tego zadania.

Rumiya
Data urodzin: 21 grudnia (wg kalendarza Jurai)
Znak zodiaku: Jurai'ski Strzelec
Wzrost: 123 cm
Waga: 32 kg
Wymiary: ?
Miejsce urodzenia: Magiczne Królestwo Juraihelm



Zawód: W zasadzie żaden...
Rola: Mały braciszek Ramii - jest pośrednikiem między nią, a Pixy Misą
Seiyuu: Mifuyu Hiiragi/?
Charakterystyka: Rumiya jest młodszym braciszkiem Rami, a także jej asystentem. Potrafi zmienić się w ptaka i wtedy pomaga Misao zmienić się w Pixy Misę. Jako orzeł może zawładnąć czyimś umysłem.

Ryoko Orikasa
Data urodzin: 3 lutego
Znak zodiaku: Wodnik
Grupa krwi: 0
Wzrost: 161 cm
Waga: 47 kg
Wymiary: 78-59-80
Miejsce urodzenia: Japonia
Zawód: Uczennica
Rola: Antagonistycznie nastawiana do Aeki - nagabuje Tenchi'ego
Seiyuu: Ai Orikasa/Petrea Burchard
Charakterystyka: Tak jak w serii telewizyjnej "Tenchi Muyo!", Ryoko usiłuje zmusić Tenchi`ego, żeby ją pokochał. Nie posiada tutaj żadnych super mocy, jest zwykłą dziewczyną, która chodzi do szkoły.

Aeka Takada
Data urodzin: 23 lipca
Znak zodiaku: Lew
Grupa krwi: B
Wzrost: 160 cm
Waga: 43 kg
Wymiary: 79-60-78
Miejsce urodzenia: Japonia
Zawód: Uczennica
Rola: Antagonistka w stosunku do Ryoko - chce zdobyć Tenchi'ego
Seiyuu: Yumi Takada/Jennifer Darling
Charakterystyka: Jest kolejną osobą, która usiłuje zwrócić na siebie uwagę Tenchi'ego. Jest szkolną przewodniczącą, jej zadaniem jest wydostanie Tenchi'ego spod wpływów Ryoko.

Mihoshi Mizutani
Data urodzin: 10 października
Znak zodiaku: Waga
Grupa krwi: 0
Wzrost: 174 cm
Waga: 50 kg
Wymiary: 88-63-89
Miejsce urodzenia: Japonia
Zawód: Sprzedawczyni
Rola: Pracuje w sklepie Chihiro Kawai
Seiyuu: Yuko Mizutani/Ellen Gerstel
Charakterystyka: Mieszka i pracuje razem z Kiyone w sklepie mamy Sasami. Jest największą szczęściarą w całym OAV, ponieważ dostała się na uniwersytet, w przeciwieństwie do Kiyone. Jest typową blondynką, myśli w sposób prosty i łatwy. Posiada jakąś tam wiedzę, która tylko jej się przydaje. Łatwo się wzrusza i chętnie pomaga innym.

Kiyone Yuri
Data urodzin: 15 września
Znak zodiaku: Panna
Grupa krwi: A
Wzrost: 168 cm
Waga: 46 kg
Wymiary: 82-60-85
Miejsce urodzenia: Japonia
Zawód: Sprzedawczyni
Rola: Pracuje w sklepie matki Sasami, Chihiro Kawai
Seiyuu: Yuri Amano/Sherry Lynn
Charakterystyka: W serii OAV jest nieszczęśliwa, ponieważ nie dostała się na uniwersytet. Jest idealnym przeciwieństwem Mihoshi.

Washu Kobayashi
Data urodzin: 21 lipca
Znak zodiaku: Rak
Grupa krwi: B
Wzrost: 148 cm
Waga: 40 kg
Wymiary: 68-52-67
Miejsce urodzenia: Waszyngton, U.S.A.
Zawód: Geniusz fizyczny/ nauczycielka w szkole
Rola: Główny naukowiec ds. obrony U.S.A/ nauczycielka chemii
Seiyuu: Yuko Kobayashi/K.T.Vogt
Charakterystyka: Jest genialnym fizykiem, poszukuje nowych źródeł energii. Przybywa do Japonii, przywiedziona magiczną potęgą Pretty Sammy. Mieszka razem z Kiyone i Mihoshi, aby być bliżej źródła tej mocy. Jak przystało na amerykankę, jest materialistką i indywidualistką. Rozpoczyna nauczanie chemii w klasie Sasami, aby udokumentować i przeprowadzić eksperymenty dotyczące fenomenu, jakim jest Magical Girl Pretty Sammy.

Jak to się wszystko zaczęło?

Cześć!! To ja, śliczna kotuliczka Ryo-Ohki. Z pewnością wielu z Was zna mnie z serii "Tenchi Muyo!", gdzie występuję jako towarzysz Sasami i statek kosmiczny Ryoko. Jestem jedną z głównych postaci w anime "Magical Girl Pretty Sammy", dlatego też postanowiłam zachęcić Was do obejrzenia tej przezabawnej historii. W zasadzie można ją potraktować jako jedną z pobocznych opowieści "Tenchi Muyo!", jednak jest ona na zupełnie inny temat. Skupia się wokół postaci Sasami Kawai, która po wypowiedzeniu specjalnego zaklęcia zmienia się w magiczną dziewczynę Pretty Sammy.

Magiczne Królestwo Juraihelm

W magicznej krainie zwanej Juraihelm, będącej źródłem największej mocy rodu Jurai, odbywa się zebranie "Rady Starszych". Dwie pretendentki do stanowiska królowej, Tsunami i Ramia, stoją w środku kręgu naprzeciw zwierzchnika Shinkana. Która z nich zostanie wybrana? Ciszę przerywa głos zwierzchnika wypowiadający imię Tsunami. Jej pierwszym zadaniem jest wybranie kogoś, kto sprawi, że na Ziemi zapanuje dobro. Tsunami generuje wielką kulę, w której wszystkim zebranym pokazuje... Sasami gotującą zupę. Nagle w kuchni rozlega się muzyka i matka Sasami, Chihiro, wielka fanka karaoke, zaczyna śpiewać (dziwną porę sobie wybrała - jest szósta rano!). Zdegustowana Sasami dołącza się do niej, powodując załamanie Tenchiego i wszystkich zebranych w Juraihelm. Shinkana ogarnęły wątpliwości, czy jest to aby dobry wybór. Tsunami jednak była pewna tej decyzji.

Szara ziemska rzeczywistość

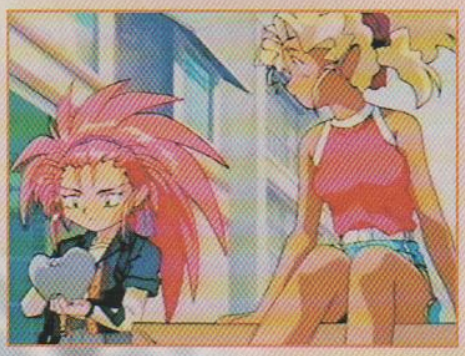
Sasami i Tenchi wyszli już do szkoły. Po drodze spotkali Misao - koleżankę i przyjaciółkę Sasami, oraz Ryoko, która znów wdała się w bójkę i udaje Greka, że nie wie co się stało. Ryoko żywi do Tenchiego gorące uczucie miłości. Dlatego więc od samego rana stara się umilić mu życie. Ale czy na pewno? Na przykład dzisiaj pokazuje mu swój nowy mundurek szkolny, łącznie z bielizną. Tenchi nie zwraca na to zbytniej uwagi i idzie dalej. Wtedy Ryoko rzuca się na niego. To zdarzenie odciska najboleśniejsze piętno na dostawcy pizzy, który jako jeden z gapiów ulega z wrażenia wypadkowi!

Szkoła Tenchiego

Teraz siedzę sobie na dachu szkolnego budynku i mam stąd świetny widok. Przed jednym z okien stoi specjalne krzesło na wysięgniku, które należy do Aeki. Księżniczka siedzi na nim i przez lornetkę obserwuje Tenchiego. Wzdycha i uderza przy tym jedną ze swoich koleżanek, które, zdaje się, pełnią rolę służby. Nagle w zasięgu jej lornetki pojawia się Ryoko, nagabująca jej ukochanego. Wściekła Aeka wyskakuje ze swojego krzesła i biegnie w ich stronę. Tu rozpoczyna się walka, w której Tenchi gra rolę ofiary. Całemu przedstawieniu z niepokojem przygląda się Sasami. Nagle rozlega się dzwonek i żelazna brama szkoły zostaje zamknięta. Cała czwórka, Tenchi, Ryoko, Aeka i Sasami spóźnili się! Aeka wpada w panikę, Ryoko się z niej śmieje. I znów dziewczyny się biją i po raz kolejny Tenchi obrywa! Obserwując otoczenie i towarzystwo, w którym obraca się Sasami, nie jestem pewien, czy to był dobry wybór. Na razie znikam!

Tajemniczy dom

Od mojej ostatniej wizyty upłynęło trochę czasu. Akurat trafiłem na zajęcia wychowania fizycznego. Sasami świetnie gra w siatkówkę, a jej przyjaciółka Misao przygląda się temu spod drzewa. Chyba źle się czuje. Nagle widzę orła, który się jej przygląda. Sasami zauważyła to i przepłoszyła ptaka. Po lekcjach obie wracają do domu, rozmawiając o tym dziwnym zdarzeniu. Niewesołą atmosferę ożywia Tenchi, który ucieka przed Ryoko. Ryoko też jest goniona, przez Aekę!! Sasami odprowadziła koleżankę do domu. W domu Misao nie zastała nikogo, tylko wiadomość od mamy na automatycznej sekretarce. Wtem za oknem ukazuje się ponownie tajemniczy orzeł. Sasami przyszła do domu, a raczej do sklepu muzycznego swojej mamy. Spotkała tam Mihoshi i Kiyone, ale nie jako dwie galaktyczne policjantki, lecz dwie sprzedawczynie. Po chwili pojawia się mama Sasami - Chihiro, która zwraca się do córki z wielką prośbą. A mianowicie chce, aby Sasami poszła zanieść zamówioną płytę do okropnego zamczyska. Dlaczego nie może jej zanieść sama? Bo, jak twierdzi, boi się, ale Sasami z pewnością sobie poradzi. Idzie do dworu, otwiera drzwi i wpada do środka.



Powiem Wam, że dwór był stary i cały w pajęczynach, a po jej wejściu zmienił się w eleganckie pomieszczenie. Nagle pojawia się Tsunami, która "płynie" w powietrzu nad schodami. Rozpoczyna się rozmowa. Tsunami zaczyna jej opowiadać o sobie i o czarach. Sasami prawie ją wyśmiała. Jednak czarodziejka postanowiła jej udowodnić, że czary istnieją. Płyta, którą Sasami trzymała, wymknęła się jej z rąk, zatrzymała w powietrzu i w tej samej chwili popłynęły piękne dźwięki muzyki. Po chwili płyta zmieniła się... we mnie!!! Od tej pory stałem się partnerem Sasami, dałem jej magiczną pałeczkę, dzięki której może zmieniać się w Magical Girl Pretty Sammy. Tsunami zniknęła, nie płacąc za płytę.

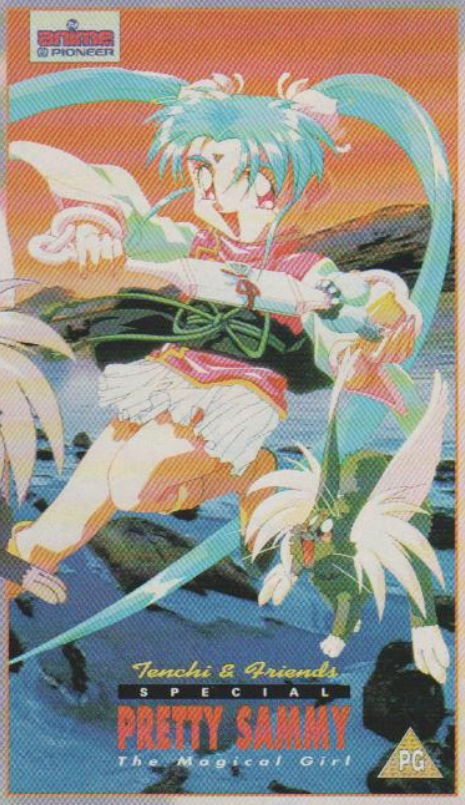
Nowy przybysz i mnóstwo tajemnic

Misao zostaje schwytana przez zgrają mężczyzn, ale na ratunek przybywa jej Pretty Sammy, która w krótkim czasie powala wszystkich przeciwników. Misao dziękuje swej wybawicielce i rozpoznaje w niej swoją przyjaciółkę, jednak Sasami temu zaprzecza. Nagle pojawia się Tenchi, Ryoko i Aeka, którzy się z niej śmieją, a raczej z jej zabawnego stroju. Na szczęście to tylko sen. Pamiętaj Sasami, ja nie jestem złudzeniem! Zajrzyjmy teraz do mieszkania dwóch pięknych kobiet. Mihoshi i Kiyone kłócą się i obrzucają makaronem. Słychać odgłos samochodów. Dwie współlokatorki wychodzą z domu i zaczynają rozmawiać z nowo przybyłym gościem. Jest nim mała Washu (Washu-chan!). Przybyła ze Stanów, ma zanik pamięci. Nie pamięta swoich rodziców, jedynie siostrę, która ją opuściła. Z oddali słychać głos Sasami, która razem z Tenchim oznajmia, że sklep został już otwarty. Wtedy razem z Kiyone właśnie tam się wybrała. Tenchi pozostał z Mihoshi i Washu, której zaoferował pomoc we wnoszeniu mebli do mieszkania. Sasami i Kiyone wyraźnie nudzą się za ladą, ale nagle przerywa im w tym Misao, która usłyszała melodię skomponowaną przez jej ojca. Niespodziewanie otwierają się drzwi z domu i do sklepu wchodzi zaspana Ryoko w pizamce (kawaii!). Wymija wszystkich, wychodzi ze sklepu i podąża w kierunku Tenchiego (ma chłopak powodzenie...). Zobaczywszy go, rozanielona zaczyna biec. Drogę zastępuje jej Aeka, oświadczając, że przeprowadziła małe dochodzenie. W jego wyniku dowiedziała się, iż Ryoko spała w domu Tenichiego. Rozpoczęło się prawdziwe piekło. Tenchi i jego siostra, mała Sasami, starają się zapobiec katastrofie, ale pamiętając o nieprzewidzianych skutkach tego typu akcji, wstrzymują się. Nagle słychać nieznany głos i ze stojącej w pobliżu fontanny wyskakuje Pixy Misa, której towarzyszy orzeł. Zmienia kłócące się dziewczyny w "Love, Love Monsters", które następnie atakują biednego chłopca. Zabieram Sasami w bezpieczne miejsce, gdzie następuje pierwsza przemiana w Pretty Sammy. Na fontannę wkracza druga magical girl. A zatem jasne jest, że do finałowego starcia dojść musi - w końcu taka jest rola obrończyni dobra. Czy Pretty Sammy pokona Pixy Misę? Czy ktoś rozpozna Pretty Sammy? Kim jest tajemnicza Pixy Misa? Czy Ramia podda się bez walki? Odpowiedzi na te i inne pytania znajdziecie oglądając OAV "Magical Girl Pretty Sammy".

Ogólne wrażenia

Oglądając anime Pretty Sammy można się uśmiać do łez. Sielankowy charakter zakłóca zbyt rozciągnięta w czasie akcja, której po prostu momentami brakuje. Odcinek jest za długi i tyle. Oglądałoby się go z większą przyjemnością, gdyby nie angielski dubbing, który czasami jest tak niewyraźny, że aż trudno go zrozumieć. Na przykład treść zaklęcia zmieniającego Sasami w Magic Girl, którego w ogóle nie można rozszyfrować (to brzmi mniej więcej tak: "Magic coś tam Transformation coś tam!"). Niektóre głosy są źle dobrane, taka Misao mówi jakby w życiu nie jadła śniadania, a głos Ryoko jest zbyt męski. Animacja spodoba się młodszej widowni, dla mnie jest zbyt słodka i kolorowa (coś w stylu Pink Sugar Heart Attack! lub momentami - Sailor Moon Super S). Brakuje cieni, niekiedy widać wady w animacji postaci. Jednak Sammy to nie tylko negatywy. Na wielki plus zasługuje muzyka; piosenki w wykonaniu Chisy Yokoyamy i jej odpowiedniczki w angielskim wydaniu - Sherry Lynn, są naprawdę piękne i słodkie. W ogóle cała ścieżka dźwiękowa zasługuje na uznanie. Historia opowiedziana w OAV jest całkiem fajna (gdyby tylko była krótsza...), na pewno będzie się podobać miłośnikom Sailor Moon i innych serii Magical Girl.

Mirai & Emi-chan



Magical Girl Pretty Sammy

Produkcja: AIC/Pioneer LDC Production
Design & animacja: Yoshitaka Kono
Muzyka: Seikou Nagaoka
Reżyseria: Kazuyuki Hirokawa
Dystrybucja: Pioneer LDC Production
Dystrybucja w Polsce: Planet Manga
Czas: 45 minut

ベルサイユのばら
LADY OSCAR

Na waszą prośbę raz jeszcze zajęliśmy się niezwykle popularną w Europie serią "Lady Oscar". Kilka istotnych informacji możecie znaleźć w numerze pierwszym "Kawaii", resztę po staramy się uzupełnić w poniższym artykule. "Berusaiyu-no Bara" (dopuszczalna jest też pisownia "Werusaiyu-no Bara" i "Versailles-no Bara"), słynna manga Riyoko Ikedy, miała to rzadkie szczęście być zaadaptowaną równocześnie na serię animowaną, operę, a nawet na film w wersji live. Skąd natomiast wzięło się jej ogromne powodzenie? No cóż, najlepiej zacząć od początku.

Riyoko Ikeda znana z takich mang jak "Onii-sama e", "Orpheus-no mado" czy też "Ten-no hate made" (polskie wydanie - "Aż do nieba") rozwinęła swoją popularność poza Japonią dzięki mandze "Werusaiyu-no Bara", powszechnie znaną jako "Lady Oscar". Manga wydana w dziesięciu tomach opowiada przygody młodej kobiety wywodzącej się z arystokracji, która w latach poprzedzających Wielką Rewolucję Francuską wpada w wir wielkich wydarzeń historycznych. Riyoko Ikeda, która otrzymała dyplom w Paryżu studiując historię, zdecydowała, żeby w swojej mandze umieścić najbardziej romantyczne epizody z dziejów Francji przedrewolucyjnej. Krok po kroku w mandze Ikedy odkrywamy zagmatwane związki, intrygi, historię np. Madame DU BARRY, Madame POLIGNAC, historię miłości FERSENA i MARII ANTONINY, aferę z naszyjnikiem, istotne wydarzenia historii Francji, takie jak powstanie ludu Paryża czy zdobycie Bastylii. Autorka dosyć sprawnie połączyła postacie ze świata realnego i fikcji. I mimo że manga skupia się wokół wątków romantycznych, za jej pomocą autorka przemyca prawdziwą historię Francji. Wszystkie te składniki umiejętnie dobrane przez Ikedę znalazły się u podstaw sławnego filmu animowanego, który poruszył zarówno Europę, jak i Francję.

POSTACIE: PRAWDZIWI CZY FIKCYJNI?

OSCAR FRANCOIS DE JARJAYES: Oscar jest wytworem fantazji Riyoko Ikedy, która tworząc tę postać, zainspirowana była historią rycerza Eonu, Charles de Beaumont. Był on oficerem i tajnym agentem Ludwika XV. Przebierając się bardzo często w strój kobiecy, przez całe swoje życie zdołał zachować swoją anonimową tożsamość. Oscar, wywodząca się z bardzo bogatej arystokratycznej rodziny, urodziła się 25 grudnia 1755 roku, tym samym unieszczęśliwiając swojego ojca. Ten mając pięć córek oczekiwał, że kolejny potomek będzie chłopcem - dziedzicem jego fortuny. Rozczarowany, lecz bardzo uparty i konsekwentny w swoich planach, zdecydował, że nazwie szóstą z rzędu swoją córkę Oscar i wychowa ją na chłopaka. W ten sposób Oscar dorastała w towarzystwie syna swojej opiekunki, Andre Grandier, kryjąc swoje dziewczęce wdzięki przed oczami całego świata. Związana z królową, jako kapitan straży królewskiej, skazana będzie na bajeczną, jak również tragiczną egzystencję, spełniając rolę wybawcy królowej z licznych spisków, których autorami będą między innymi: Madame de Polignac, Madame Du Barry czy też Jeanne de la Motte. Zwalczając swoją prawdziwą kobiecą naturę, miotana mieszanymi uczuciami, Oscar przeżyje najbardziej tragiczne chwile życia Francji związane z upadkiem królestwa i z terrorem rewolucji. Na szczęście znajdzie się człowiek, który będzie ją wspierał w ciężkich chwilach i którego bardzo pokocha: Andre Grandier.

Werusaiyu-no Bara © Riyoko Ikeda/TMS

ANDRE GRANDIER: Podobnie jak Oscar, jest wytworem fantazji Ikedy. Ze zwykłego służącego, pracującego w domu Oscar stał się człowiekiem, który krok po kroku będzie miał coraz większe znaczenie w historii. Jeżeli chodzi o jego image, również będzie można zauważyć pewną ewolucję. Z nijakiego młodzieńca, wiecznie stojącego w cieniu Oscar, wyrośnie mężczyzna wielkiej urody. Wierny i oddany przyjaciel Oscar, którą zresztą kocha od najmłodszych lat i trzyma to w sekrecie. Jest gotów zrobić dla niej wszystko i nigdy jej nie zostawi na pastwę losu, nawet gdyby to go drogo kosztowało.

Ilustracja wykonana przez Michi Himeno, character designera serii.

HANS AXEL DE FERSEN: Piękny i młody szwedzki arystokrata, który zakochał się od pierwszego wejrzenia w królowej Marii Antoninie. On jeden okaże się do końca jej wiernym sługą i oddanym podczas wszystkich starć i buntów. Urodzony w Sztokholmie 4 grudnia 1755 roku... Autorka bardzo wyraźnie, a zarazem finezyjnie opowiada historię miłości Fersena i Marii Antoniny. Axel ma wszystkie cechy, jak na prawdziwego amanta, uniżonego sługę królowej i żołnierza przystało. Zaprzyjaźnił się z Oscar i z Andre, którzy będą odgrywali role pośredników i dostarczali informacje od królowej. Ale ponieważ sprawy sercowe zawsze są na tyle skomplikowane, a kobiety nie do końca zrozumiałe w swoich wyborach, wybrankiem serca Oscar początkowo będzie Axel.

MARIE-ANTOINETTE (MARIA ANTONINA): Królowa Francji. Zbyt młoda, krucha i piękna, aby wypełniać narzucone jej obowiązki. Znalazła w Oscar niezastąpione wsparcie i powiernika najgłębszych tajemnic, zaś miłością jej życia będzie DE FERSEN. Słodka Maria Antonina (w mandze i anime), piękna niczym anioł, urodziła się w Wiedniu 2 listopada 1755 roku; rówieśniczka Oscar i Fersena. I kto by przypuszczał, że losy tych trzech bohaterów połączą się w sposób tak tragiczny. Szczególnie sprawy skomplikują się, kiedy Maria Teresa, matka Marii-Antoniny, zdecyduje się w 1770 roku oddać rękę swojej córki przyszłemu następcy tronu Francji, Ludwikowi XVI, tym samym konsolidując przymierze pomiędzy Francją i Austrią. Będąc niejako narzędziem w rękach wielkich polityków, przybywając do Wersalu, potwierdza pakt o pokoju pomiędzy dwoma narodami. Młoda następczyni tronu bardzo szybko przekona się, że życie na dworze króla Francji jest pasmem nużących czynności, rutynowych zajęć i utrzymywaniem sztywnych konwenansów. W dodatku jej młody małżonek okaże się osobą bardzo nieśmiałą i niezdecydowaną, w przeciwieństwie do jego sióstr. Trzeba przyznać, że nie grzeszył również urodą, stąd Axel de Fersen, piękny, młody i przystojny mężczyzna, który pojawił się na jej dworze, z miejsca zachwycił ją swoim wdziękiem, postawą, oddaniem i świeżością poglądów. Szybko stał się dla niej jedynym płomykiem nadziei i jedyną osobą godną uwagi spośród wszystkich tych manekinów i sztywniaków poddających się ślepo etykiecie i zwyczajom. Jej miłość do Fersena, liczne wydatki, doprowadzą do tego, że stanie się bohaterką największych skandali. Riyoko Ikeda kreując tę postać, nie ukrywa ani przez chwilę swojej sympatii do królowej i pragnie ją obronić od wszelkich zarzutów, nie odbiegając przy tym od prawdy historycznej. Jednakże portret królowej może wydać się zbyt niewinny i wyidealizowany. W dodatku Ikeda pominęła tak ważne fakty, jak zaangażowanie nowej królowej w politykę, szczególnie w latach bezpośrednio poprzedzających rewolucję, jak również jej ogromny wpływ na męża, co oczywiście nie pozostało bez wpływu na politykę międzynarodową Francji.

LUDWIK XVI: Król Francji, podobnie jak królowa, zbyt młodo osadzony na tronie. Uwielbia swoją żonę, która niestety widzi w nim tylko przyjaciela. Jego osoba jest bez wątpienia jedną z

najmniej przyciągających spośród bohaterów w serii. Syn Ludwika XV, zmiażdżony osobowością ojca, mało przedsiębiorczy i niezdecydowany, wydawał się nieświadom swojej roli w historii. Oscar będzie miała za złe Ludwikowi XVI, że nie potrafi okazywać uczuć i podziwu swojej pięknej żonie. Skupiony na konstruowaniu zamków, a zupełnie zaniedbujący sprawy związane z państwem, stał się bezosobową marionetką, podejmującą decyzje pod wpływem działań swojej żony. Tutaj należy też przyznać, że autorka z jednej strony wierna jest faktom historycznym, z drugiej zaś na potrzeby swojego utworu dodaje kilka fikcyjnych wydarzeń, tym samym przyciągając uwagę odbiorcy.

JEANNE DE LA MOTTE-VALOIS: Przeżyje nieszczęśliwą miłość, nie pozbawioną co prawda wzlotów i upadków, ale tragiczną, szczególnie pod koniec znajomości. To ona była sprawcą afery "naszyjnikowej"; jest siostrą przyrodnią Rosalie. Oczywiście jest to postać, która naprawdę istniała, a afera z naszyjnikiem, w którą była jak najbardziej zaangażowana, jest bardzo wiernie oddana przez Ikedę. Historia tej kobiety, bardzo tajemniczej, ambitnej, odważnej i pięknej, była specjalnie rozbudowana na potrzeby opowieści. Autorka w serii dodała od siebie wiele wątków dotyczących jej dzieciństwa - wychowała się w bardzo ciężkich warunkach, w najbiedniejszych dzielnicach Paryża. Przy okazji kolejną zmyśloną postacią jest jej siostra Rosalie. Jeanne, którą spotykamy w mandze i anime, jest postacią o wiele bardziej interesującą i przyciągającą uwagę niż prawdziwa hrabina de la Motte. Szczególnie w scenach poprzedzających jej heroiczną i spektakularną śmierć daje się poznać jako osoba doświadczona przez życie, o silnej osobowości, ale też w pełni oddana swoim bliskim, czyli siostrze i ukochanemu mężowi.

Królowa i Delfin (ilustracja wykonana przez Riyoko Ikedę)

ROSALIE LAMORLIERE: Jest dziewczyną wywodzącą się z ludu. Spotka Oscar, która uczyni z niej prawdziwą damę. W ten sposób uwierzy w siebie i swoje wdzięki. Od Oscar dowie się, że jej prawdziwą matką jest Madame DE POLIGNAC. Mimo iż ta postać jest prawdziwa, jednak ze swoim pierwowzorem nie ma wiele wspólnego. W serii Rosalie siostra Jeanne de la Motte, odkryje, że jej prawdziwą matką jest nie kto inny jak Madame Polignac, która porzuciła ją po jej narodzinach. Przygarnięta przez Oscar szybko stanie się jej poplecznikiem i przyjaciółką. W rewolucji francuskiej opowiadając się po stronie ludu, wyjdzie za mąż za rewolucjonistę Bernarda Chatelet, fikcyjnego przyjaciela Robespierra. Jedynym wspólnym punktem łączącym ją z pierwowzorem jest fakt, że była pokojówką Marii Antoniny i towarzyszyła jej w ciągu ostatnich dni w więzieniu.

GIRODEL: Przyjaciel Oscar, zawsze do jej usług. Podczas kiedy Oscar zostanie kapitanem gwardii francuskiej, zastąpi ją i stanie na czele gwardii królewskiej. Znając prawdziwą naturę Oscar, zakochał się w niej i z czasem odważy się, aby poprosić ją o rękę.

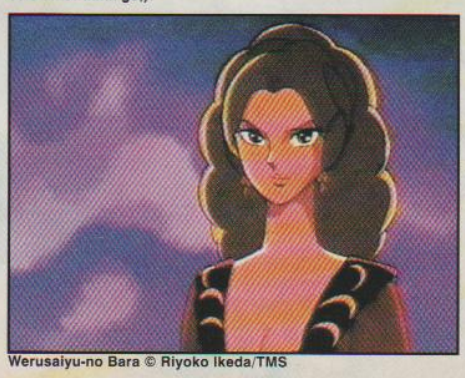
BERNARD CHATELET: Mąż Rosalie. Przez pewien czas będzie "Czarną Maską", czyli takim osiemnastowiecznym Robin Hoodem.

ALAIN DE SOISSON: Żołnierz należący do batalionu Oscar od chwili kiedy ta zbuntuje się przeciwko monarchii. Bardzo ją podziwia i szanuje. W mandze ta postać idzie dalej niż w prawdziwej historii Francji - zakochuje się w Oscar. Po rewolucji francuskiej będzie autorem książki, w której opisze zawiłe losy Oscar i Andre.

HRABINA DU BARRY: Jest również postacią historyczną. Była faworytą Ludwika XV od 1769 roku, czyli od czasu kiedy miała 26 lat. Zginęła na gilotynie w 1793 roku w czasach Terroru. Rywalizacja między nią a Marią Antoniną, która również obróciła się w wielką aferę państwową, była faktem historycznym. Należy jednak zaznaczyć, podobnie jak w wypadku Ludwika XVI, że Ikeda dla ubarwienia niektórych sytuacji dorzuciła kilka nieistniejących w rzeczywistości faktów.

JULIE DE POLIGNAC: Hrabina de Polignac naprawdę miała na imię Jules i zarówno w mandze, jak i anime była kobietą wielkiej urody. I podczas gdy w rzeczywistości była śliczną, małą brunetką, tak w serii Ikedy staje się dużą, piękną blondyną. Była najbardziej wierną przyjaciółką Marii Antoniny aż do jej śmierci. Królowa bardzo liczyła się z jej opinią, tym samym poddając się jej wpływowi. Ambicje hrabiny zwiększały się z każdym dniem. Maria Antonina była do tego stopnia zaślepiona tą przyjaźnią, że aby nie stracić swej przyjaciółki, gotowa była na największe wydatki i poświęcenia. Nie wahała się nawet sięgać po pieniądze ze skarbu państwa. Wspomniana przyjaźń i machiawelizm jednej z największych intrygantek na dworze królewskim osiemnastego wieku, są bardzo dobrze oddane w anime i trzeba przyznać w pełni obiektywnie, że trzymają się prawdy historycznej. Od razu też trzeba zaznaczyć, że historia jej dwóch córek, Rosalie i Charlotte, była wymyślona przez Ikedę.

Axel de Fersen - zwany też pożeraczem niewieścich serc (na szczęście uniewinnili go;).



Werusaiyu-no Bara © Riyoko Ikeda/TMS

Do całej plejady postaci historycznych należy dodać hrabiego de Mercy, ambasadora Marii Teresy, który przybył do Francji, by sprawować pieczę nad Marią Antonią, Madame de Noailles, Robespierre'a, Mirabeau, Saint Ejust, kardynała zamieszanego w sławną aferę z naszyjnikiem, markizę de Boulainvilliers, która chroniła Jeanne de la Motte (jednak nie zginęła ona zamordowana przez Jeanne i Nicholasa, tak jak ma to miejsce w serii), czy też Rose Bertin - sławną krawcową.

DESIGN

Design serii jakościowo znacznie przewyższa design mangi. Wśród rysowników spotykamy między innymi Michi Himeno ("Saint Seiya"), a wśród animatorów - Shingo Araki. Jeżeli chodzi o realizację, zajął się nią Tadao Nagahama ("Ullises 31"), który jest odpowiedzialny za osiemnaście pierwszych odcinków. Po kłótni z seiyuu Oscar, porzucił jednak serię i przekazał pałeczkę Osamu Dezaki (znanego z "Cobry", "Remi", "Cats Eyes"). Ta zmiana na stanowisku realizatora nadała serii nowej barwy, a przede wszystkim zyskał na tym design, znacznie poprawiony i z typowymi elementami dla Dezaki. Są nimi na przykład sławne zakończenia epizodów całkowicie naszkicowane w ołówku. W dodatku Dezaki zatrudnił na stanowisku współtwórcy designu - Akio Sugino (pracował z nim zresztą przy "Cobra"), któremu powierzył design postaci drugoplanowych. Te postacie są bardzo łatwo rozpoznawalne: najczęściej chodzi tu o wszystkich złych (konspiratorów, spiskowców). Można tylko żałować, że design w pierwszej części serii nie dorównuje jakościowo części drugiej. Lecz nie ma tego złego, co by na dobre nie wyszło: ta zmiana świetnie pokryła się z wydarzeniami historycznymi. Uroda i wdzięk bohaterów ewoluują, podobnie jak w mandze, proporcjonalnie do ich ważności w historii. Dorastając, postacie stają się ładniejsze, a ich charaktery wydają się dobrze współgrać z ich wyglądem. Najbardziej zaskakującą osobą jest bez wątpienia Andre. Z prostego młodzieńca z pierwszych odcinków, stanie się przystojnym mężczyzną o uwodzicielskim spojrzeniu. Kosmyki włosów spadające na twarz nadały mu niesamowitego uroku i wdzięku.

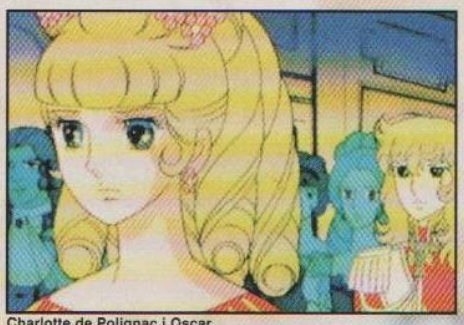
HISTORIA

Seria "Werusaiyu-no Bara" składa się z czterdziestu jeden odcinków, które można podzielić na pięć blokowych części, a każda z nich wnosi nowy ładunek dramatyzmu do serii.

PIERWSZA EPOKA: RZĄDY DU BARRY (ODCINKI 1-9)

Oscar, mając zaledwie 14 lat, zostaje wybrana kapitanem gwardii następczyni tronu, młodziutkiej Marii Antoniny, która dopiero co przybyła do Francji, aby poślubić Ludwika XVI. Królowa zapoznając się z dworem królewskim i ze swoim nowym domem, natrafia na wrogość ze strony faworyty króla Ludwika XV, Madame du Barry, niezwykle

przebiegłej intrygantki, która - jak wieści niosą - poślubiła hrabiego du Barry tylko i wyłącznie dla tytułu. Krążą też plotki, że otruła go jeszcze przed skonsumowaniem małżeństwa. Młodziutka następczyni tronu odmawia utrzymywania kontaktów z tą kobietą. Odmawia również przemawiać do niej publicznie, czym równocześnie ryzykuje zerwanie układu pomiędzy królem Francji a jej matką, królową Austrii. Madame Du Barry sięgając po wszystkie swoje sztuczki, odwołując się do nieczystych zagrań i intryg, dopina swego. 1 stycznia 1772 roku, na oczach całego królewskiego dworu, wymusza niejako na Marii Antoninie (która działała pod naciskiem króla i swojej matki Marii Teresy), skierowane tylko do niej życzenia noworoczne. Zmieszana królowa potrafi tylko odpowiedzieć "Dużo dziś ludzi w Wersalu", jednak przysięga Oscar (jeżeli chodzi o fakty historyczne, powiedziała to do Madame de Mercy), że już nigdy pod żadnym pretekstem nie będzie rozmawiała z tą podłą kobietą. Jednak młoda królowa szybko zapomina o całej sprawie. Podczas balu noworocznego poznaje uwodzicielskiego Axela de Fersen. Miłość do niego od pierwszego wejrzenia powoduje, że królowa nie chce stracić z oczu pięknego Szweda, tym samym sprzyjając podstępnym planom Madame du Barry. Ta uparcie szuka wszelkich sposobów, aby zdyskredytować Marię Antoninę. Wszelkie jej intrygi i podłe plany krzyżuje Oscar, przybywając królowej na pomoc. Jeżeli chodzi o samego Fersena, ten szybko zaprzyjaźnia się z Oscar i przez przypadek odkrywa, że ta jest kobietą. Panowanie Madame du Barry na dworze królewskim kończy się w marcu



Charlotte de Polignac i Oscar.

1774 roku. W tym czasie król umiera złożony ciężką chorobą. Przed śmiercią był on jednak zmuszony do wydalenia intrygantki Madame du Barry z Wersalu. Ta, niemal jak żebraczka, znajdzie schronienie w zakonie Pont aux Dames i umrze ścięta na gilotynie w 1793 roku.

DRUGA EPOKA: MADAME DE POLIGNAC (Odcinki 10-20)

Jeanne de la Motte, wywodząc się z niskich sfer, porzuca swoją siostrę Rosalie i swoją matkę. Przed odejściem macocha wyjawiła jej, że pochodzi z nieprawego łoża i jej prawdziwym ojcem był książę de Valois. Jeanne trafia pod skrzydła markizy Boulainvilliers, która następnie ginie z ręki jej przyszłego męża, Nicholasa de la Motte, aby odziedziczyć wszelkie dobra markizy spisane w podrobionym testamencie.
Tymczasem królowa po pożegnaniu Fersena topi swoje smutki wydając huczne przyjęcia i przepuszczając fortunę na piękne suknie. Równocześnie poznaje Julie de Polignac. Powodem przybycia tej ostatniej na dwór w Wersalu był jej recital. Zachwycona talentem młodej dziewczyny królowa przygarnia ją pod swoje skrzydła. Obydwie szybko się zaprzyjaźniają, a Julie staje się jej faworytą. Królowa w przypływie szczodrości zasypuje ją masą prezentów. Jednak szczęście nie może trwać wiecznie. Madame de Polignac doświadcza wielkiego dramatu: kiedy mknęła karocą z zamku do Paryża, pod jej koła wpadła biedna kobieta. Ofiara okazała się matką Rosalie i Jeanne. Konająca kobieta zdołała jednak wyznać Rosalie, że nie jest jej prawdziwą matką. Jest nią natomiast wywodząca się z arystokracji dama.
Ostatnim tchem zdołała zaledwie wyjawić jej imię: Martine Gabrielle. Rosalie jest zdesperowana i żądna zemsty swojej matki. Trafia do domu Jarjayes. W ten sposób poznaje Oscar. Ta uczy ją fechtunku i dworskiej etykiety. Podczas balu urządzonego w Wersalu, Rosalie pojawia się w towarzystwie Oscar i w ten sposób wzbudza zazdrość Charlotte de Polignac, tajemniczej wielbicielki Oscar. Dopiero podczas drugiego swojego balu zostaje przedstawiona królowej i rozpoznaje w jej świcie Julie de Polignac, swojego wroga. Dzięki Oscar skandal zostaje zażegnany. Oscar poprzysięgła bowiem, że zabije Madame de Polignac, kiedy tylko ta spróbuje wyjawić domniemane pochodzenie Rosalie. Rozwścieczona Madame de Polignac próbuje w rewanżu zabić Oscar, jednak w ostatniej chwili ratuje ją Fersen, przybywając na dwór królewski po czteroletniej przerwie. Jest to również chwila, w której Oscar zdaje sobie sprawę ze swoich uczuć do Fersena. Jednak ten piękny Szwed w tym samym czasie spędza z Marią Antoniną upojną noc. Natomiast Andre odkrywa tajemnicę Rosalie - okazuje się, że jej prawdziwą matką jest Julie de Polignac. Niedługo potem Madame de Polignac postanawia oddać rękę swojej jedenastoletniej córki Charlotte bogatemu pięćdziesięciotrzyletniemu księciu. Młodziutka dziewczyna zakochana bez granic w Oscar i przerażona wizją małżeństwa ze starym księciem popełnia samobójstwo skacząc z dachu pałacu w Wersalu na oczach swojej matki, Rosalie, Oscar i Andre. (Historia z kolei podaje, że prawdziwa córka Madame de Polignac była równie nieszczęśliwa: poślubiła księcia de Guiche w wieku trzynastu lat. Po roku czasu urodziło się im dziecko, a sama niedługo później zmarła złożona ciężką chorobą.) Hans Axel de Fersen podejmuje decyzję, aby zapomnieć o nieszczęśliwej miłości do królowej. Wyjeżdża do Ameryki, pozostawiając dwa złamane serca.

EPOKA TRZECIA: AFERA NASZYJNIKOWA (Odcinki 21-25)

Na scenę wkracza Jeanne de la Motte. Wykorzystując miłość kardynała de Rohan do królowej, przyczynia się do nawiązania pomiędzy nimi korespondencji. Później aranżuje spotkanie w ogrodach wersalskich w zamian za dużą sumę pieniędzy. W rzeczywistości jest młodą i zaślepioną materialnymi dobrami intrygantką, której autentycznym odpowiednikiem była Olivia Issigny, prostytutka na dworze królewskim. Można powiedzieć, że jest to początek skomplikowanej afery naszyjnikowej, która, mimo że jest uproszczona w anime, została w niej dosyć dobrze oddana. A chodziło o to, że królowa zachęcona ofertą jubilera Boehmera, zdecydowała się przed śmiercią Ludwika XV wykupić naszyjnik z diamentami. Król zamówił go, aby sprawić prezent księżnej du Barry. Jednak słysząc cenę, królowa zmuszona jest odmówić. Jeanne, która za wszelką cenę pragnie zdobyć to cudo, okłamuje Rohana. Wmawia mu, że królowa pragnie kupić naszyjnik, jednak potrzebuje gwarancji kardynała. Ten bez zmrużenia okiem akceptuje propozycję. W taki oto sposób do rąk Jeanne trafia naszyjnik. Ta, zamiast odgrywać rolę pośrednika między jubilerem a królową, w rzeczywistości przekazuje naszyjnik Nicholasowi. Ten czym prędzej jedzie do Londynu, aby go spieniężyć. Niedługo potem królowa otrzymuje list od Boehmera, w którym zwraca się z prośbą o uregulowanie pierwszej zapłaty. Wierząc, że jest to dobry żart, królowa pali jego list na oczach pokojówki (wydarzenie historyczne). Z kolei Boehmer nie otrzymując żadnych wieści z dworu królewskiego zwraca się bezpośrednio do samego króla. Wybucha afera. Na jaw wychodzi, że listy królowej przesyłane przez Jeanne kardynałowi były spreparowane. Rohan wydaje Jeanne i oskarża ją o fałszerstwo. Królowa nie wierzy mu, pamiętając cały czas, że kardynał był już raz oskarżony o korupcję nigdzie indziej jak na dworze austriackim jej matki Marii Teresy. Koniec końców Jeanne zostaje zatrzymana, a Rohan uznany za niewinnego. Mimo to zło zapuściło swoje korzenie. Lud sądzi, że to właśnie królowa jest winna całej aferze z tego prostego powodu, że nienawidzi kardynała. Sama Jeanne oskarża go, że posługując się nią, chciał przywłaszczyć sobie kolię. Najbardziej więc cierpi królowa, która została skompromitowana w oczach ludu. W tym czasie Jeanne, po ucieczce z więzienia, publikuje swoje pamiętniki, będące stekiem kłamstw i pomówień. Raz jeszcze królowa zostaje przedstawiona w niekorzystnym świetle. Oscar odnajduje Jeanne w kościele, gdzie ta schowała się razem ze swoim mężem. Przed ujęciem Jeanne popełnia ze swoim mężem samobójstwo wywołując eksplozję beczek z prochem. (W rzeczywistości Jeanne wyszła z opresji obronną ręką, gdyż udało się jej schronić w Anglii.)

Tymczasem Julie de Polignac pogrążona w żałobie po Charlotte zmusza Rosalie do opuszczenia rodziny Oscar i przybycia do jej posiadłości. Rosalie czyni to z bólem w sercu.

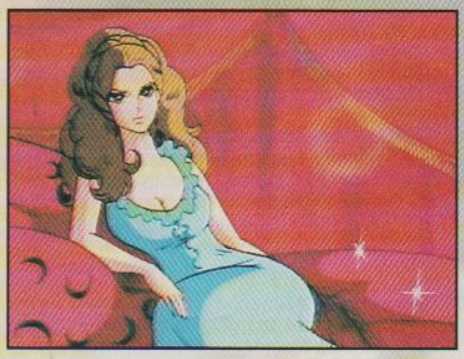
CZWARTA EPOKA: CZARNA MASKA (Odcinki 25-28)

Fersen powraca z Ameryki i zanim pojawia się na dworze, już wie, że ten długi okres rozłąki z królową wcale nie pomógł mu zapomnieć o nieszczęśliwej miłości. Oscar również nie wymazała ze swojej pamięci miłości do Fersena. Uzmysławia sobie, że nadeszła odpowiednia chwila, aby rozgłosić światu prawdę. Tak więc po raz pierwszy w swoim życiu przybywa na bal w stroju kobiecym. Dla niej samej chwila ma tak podniosłe znaczenie, że przez moment zapomina o etykiecie. Szybko reflektuje się, dostrzegając zainteresowanie wszystkich zebranych, zdumienie bliskich i zachwyt w oczach Fersena. Ten prosi ją do tańca. Oscar, wyczuwając, że jest on o krok od jej rozpoznania, ucieka z balu. W tym czasie na scenę wkracza tajemniczy człowiek w czarnej masce. Oscar, myśląc że jest to Andree, postanawia go pojmać. Wcześniej jednak odkrywa jego schronienie - dwór księcia Orleanu. Niestety, Oscar zostaje tam cięż-

ko ranna w głowę. Na ratunek przybywa jej Rosalie de Polignac, która wcześniej uciekła swojej matce i powróciła do wiejskiego życia. Po tym wypadku dochodzi do pojedynku pomiędzy Andree i Czarną Maską. Andree traci oko, natomiast tajemniczym Robin Hoodem okazuje się przyjaciel Robespierra, Bernard Chatelet. Rozwścieczona Oscar pojmuje bandytę, jednak pod wpływem namów Andre zwraca mu wolność.

PIĄTA EPOKA: W SŁUŻBIE KRÓLEWSKIEJ (Odcinki 29-41)

Oscar wyznaje miłość Fersenowi, po czym zdając sobie sprawę, że jest to uczucie platoniczne, postanawia natychmiast opuścić służbę. Zbyt wielka ilość okazji, aby natknąć się na Fersena źle oddziaływałaby na jej psychikę. Tymczasem Andre, który doskonale zdawał sobie sprawę z powodów, jakie nią kierowały, postanawia wyjawić jej swoją miłość. Trzeba przyznać, że nie obeszło się przy tej okazji bez użycia siły. Jednak Oscar jest zdecydowana wypełnić swoje przeznaczenie i wolę ojca. Przystępuje do Gwardii Francuskiej. Spotyka ją tam wielkie rozczarowanie - ludzie okazują się wrogo nastawieni do nowego członka gwardii. Sam Andre, będący również gwardzistą, staje się zimny i dystansuje się wobec niej. Jeden z oficerów Oscar, Alain, uświadamia jej nędzę ludu, tłumacząc, że wielu oficerów zmuszonych jest do nielegalnego handlu muszkietami tylko i wyłącznie po to, aby wyżywić rodziny. Wzrasta nienawiść i zaniepokojenie ludzi. Wielu jest już bardzo zniecierpliwionych brakiem decyzji króla i dostrzega coraz większe kontrasty pomiędzy swoim ubóstwem, a bogactwem arystokracji. Pewnego wieczoru kareta wioząca Oscar i Andre zostaje zatrzymana i ograbiona. Bohaterowie zostają rozdzieleni i dzięki interwencji Fersena Oscar uchodzi z życiem. Wyznaje przy tym, że kocha Andre i musi za wszelką cenę go ocalić. Pogodzona ze



Jeanne de la Motte.

swoim przyjacielem Oscar zabiera rannego Andre do siebie i opiekuje się nim. W Paryżu wzrasta napięcie społeczne. Rewolucja jest już nieunikniona. W tym czasie Bernard Chatelet, świeżo poślubiony z Rosalie, podburza do walki lud, krytykując obecne rządy. Ludwik Józef Delfin ustępuje 4 czerwca 1789 roku. Król stara się uratować sytuację, jednak spotyka się ze sprzeciwem arystokracji i duchowieństwa, starających za wszelką cenę zachować swoje dawne przywileje. Oscar, aby uniknąć egzekucji, wraca do domu. Tam jednak spotyka się z większym zagrożeniem, gdyż jej w pełni zdesperowany ojciec postanawia w obliczu zagrożenia rewolucyjnego oczyścić swoją rodzinę zabijając córkę. W samą porę przybywa Andre, który uniemożliwia wykonanie zamiaru ojca, wyznając, że prędzej umrze z kobietą, którą pokochał. Ostatecznie Oscar zostaje ułaskawiona przez króla pod naciskiem Marii Antoniny. Podczas ostatniego spotkania z królową, Oscar odkrywa, że ta jest ciężko chora. Nawet lekarze dawali jej już tylko kilka miesięcy życia. Oscar jednak przytłoczy inna wiadomość. Okazało się, że prawe oko Andre jest poważnie uszkodzone i niedługo zostanie ślepcem. W tym czasie przybywają grenadierzy po swojego pułkownika. Oscar prosi ich, aby ruszyli przed nimi, sama zaś wyrusza z Andre do Paryża. W drodze, pod gwiaździstym niebem, wyznaje mu miłość. W Paryżu Oscar przyłącza się ze swoimi ludźmi do tłuszczy. U boku Andre walczy z oddziałami królewskimi. Podczas pierwszych starć Andre zostaje poważnie ugodzony w klatkę piersiową i umiera w ramionach Oscar. Zrozpaczona i przepełniona smutkiem, nie mająca już nic do stracenia, kontynuuje walkę z armią króla. Wraz ze swoimi ludźmi zdobywa Bastylię, jednak w drodze, bardzo ciężko ranna, umiera w otoczeniu towarzyszy: Bernarda, Alaina i Rosalie, przypominając sobie najwspanialsze chwile spędzone z Andre. Po kilku latach Rosalie i Bernard odnajdują Alaina, który po złożeniu broni poświęcił się pracy na roli. Rosalie opowiada wszystkim ostatnie chwile królowej, ucieczkę rodziny królewskiej przez Varenne, zajęcie pałacu wersalskiego przez lud. Potwierdza również legendę, która znalazła swoje odbicie w wielu opowiadaniach z tamtej epoki. Według opowieści królowa w więzieniu straciła swój blask i zestarzała się w mgnieniu oka. Ponieważ Rosalie była jej pokojówką w więzieniu, przed śmiercią opowiedziała jej historię Oscar, która, chociaż stanęła po stronie ludu, na zawsze pozostała najlepszą przyjaciółką królowej.

Czterdziesty pierwszy odcinek nosi tytuł "Przeznaczenie kobiet". Jest niejako flashbackiem, w którym spotykamy wszystkie najważniejsze postacie kobiece całej serii, począwszy od Madame du Barry, aż po Oscar, i nie zawiera żadnych nowych ujęć. Warto również wiedzieć, że powstał w Japonii w maju 1990 roku film animowany, który stanowi podsumowanie całej serii. Trwa on półtorej godziny.

MANGA

Manga publikowana była początkowo w tygodniku dziewczęcym "Margaret" w latach 1972-73. W 1973 roku Shueisha wydała kolekcję "Werusaiyuno Bara" zebraną w dziesięciu tomach. W ciągu następnych dwudziestu lat doczekała się ona ponad sześćdziesięciu wznowień w łącznym nakładzie dwunastu milionów kopii. W ten sposób ustanowiony został rekord w kategorii shojo manga. Istnieje nawet luksusowe, dwutomowe wydanie, w twardych, złoconych okładkach. Po serii animowanej ukazały się anime-mangi, które streszczały całą historię w trzynastu tomach. W dziesiątą rocznicę pojawienia się na małym ekranie "Lady Oscar" ukazał się mały art-book formatu A6, zatytułowany "Oscar, Shiroki Bara-no shozo". Ponadto wydany został art-book pod specjalnym nadzorem Ikedy, gdzie sama autorka dobrała ilustracje.

Design w mandze odbiega znacznie od designu w anime (jak twierdzą niektórzy - na niekorzyść tego pierwszego). Postacie bywają pokraczne, a stroje czasami odbiegają od trendów obowiązujących w XVIII wieku. Jednak należy oddać cesarzowi co cesarskie - musimy przyznać, że bez mangi ciężko by było stworzyć niektóre postacie. W niej to bowiem autorka starała się wyrazić w pełni ich osobowość i połączyć ich wygląd z cechami charakteru. Jednak pierwsze części mangi niezbyt zachęcają czytelników, odstraszają surowymi tłami i prostotą fabuły. Na szczęście design poprawia się z każdą stroną. Riyoko Ikeda uraczyła czytelników wieloma scenami komicznymi, pominiętymi całkowicie w anime. Bohaterowie w chwili słabości pokazują wampirze zęby czy też poklepują się po pośladkach. Niektóre sceny są niemal żywcem wyjęte z mang Osamu Tezuki, odsączone z dramaturgii i pozbawione emocjonalnego napięcia. Przykład: widzimy Marię-Antoninę, która dostaje lanie od swojej matki, Marii Teresy, lub też bywa surowo karcona przez Madame de Mercy. Miłośnicy Akiry Toriyamy ("Dr Slump", "Dragon Ball") też znajdą swoje inner sanctum: kardynał de Rohan dostaje krwotoku z nosa po przeczytaniu miłosnego, lecz fałszywego listu królowej. W innym epizodzie Andre goni Czarną Maskę i wyposażony w nożyczki chce odciąć mu pukiel włosów.

RÓŻNICE

Oryginalność mangi polega na tym, że autorka nie tylko dopuściła się większej swobody w żonglerce pomiędzy fikcją a faktami historycznymi. Wydaje się, że mimo wszystko manga obfituje w większą ilość scen, postaci czy drobnych detali, niż film. Również zakończenie komiksu różni się znacznie od jego odpowiednika filmowego. Manga kończy się w chwili, kiedy na gilotynie ginie para królewska, a Fersten popełnia samobójstwo. Zaś dziesiąty tom mangi stanowi odrębną historię, mając niewiele wspólnego z poprzedzającą go dziewiątką: Oscar i Andre (odzyskuje wzrok!) "zmartwychwstają".

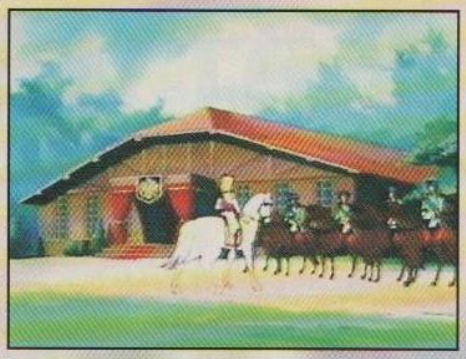
FILM FABULARNY

W 1974 roku dwudziestoszścioletni producent filmowy wykupił prawa autorskie od Riyoko Ikedy. Zwrócił się w międzyczasie do Jacquesa Demy z prośbą o podjęcie się reżyserii filmu. Reżyser tak wspominał na łamach "Le Figaro" swoją wizytę w Tokio, gdzie odbywała się część przygotowań do

realizacji "Lady Oscar": "Podstawą tego projektu był sukces powieści (to ewidentny lapsus Jacquesa Demy - dop. autor.) i rozsmakowanie Japończyków w historii Francji. Nie wiem właściwie, czy w czasie mego pobytu w Tokio większą przyjemność sprawiało mi stwierdzenie, że Japończycy lepiej ode mnie znają historię rewolucji francuskiej, czy też fakt, że prawie tak dobrze jak ja znają "Parasolki z Cherbourga" i "Panienki z Rochefort". Za plenery zdjęciowe posłużyły autentyczne dekoracje - Wersal, Jossigny, Senlis. Film powstał w anglojęzycznej wersji, a praca na planie trwała od lipca do września 1978 roku. W Japonii film trafił na ekrany w 1979 roku, we Francji - w 1980.

W roku 1997 w salach paryskich kin odbywał się przegląd filmów Jacquesa Demy. Jego film powrócił więc (na krótko) na ekrany, a nawet doczekał się specjalnej projekcji dla publiczności zgromadzonej w pałacu w Wersalu. Realizatorzy skoncentrowali się wyłącznie na mandze (seria animowana jeszcze nie istniała), jednak efekt komiczny mangi został wyraźnie pominięty. Należy jednak przyznać, że odtwórcy głównych ról są dosyć podobni do bohaterów z mangi Ikedy. Małą Oscar gra Patsy Kensit, z kolei jako dorosła Oscar wystąpiła Catriona Maccoll. W rolę Andre wcielił się Barry Stokes. Wszelkie podobieństwa kończą się już w tym momencie - inni bohaterowie nie mają nic wspólnego ze swoimi mangowymi pierwowzorami. Jeżeli chodzi o osobowość bohaterów, Demy przedstawił Oscar jako osobę bardziej przekonywującą w swojej roli pułkownika gwardii królewskiej, niż udało się to Ikedzie. Z kolei Girodella Demy przeistoczył w niemal perwersyjnego amanta (czyżby uczeń markiza de Sade?).

Jeśli spojrzymy na dalsze różnice pomiędzy filmem a mangą, to pierwszy nie jest zbyt wierny komiksowej fabule. Oscar na przykład traci matkę już w chwili swoich narodzin. Natomiast co do innych bohaterów, najbardziej zaskakuje królowa pełniąca rolę słodkiej idiotki. Nawet ostatnia scena filmu może niejednego zaskoczyć: jest 14 lipca 1789 roku. Oscar z Andre zmierzają na czele tłumu w kierunku Bastylii. W ogólnym zamieszaniu bohaterowie zostają rozdzieleni. Andre, śmiertelnie ugodzony w klatkę piersiową, opuszczony przez towarzyszy, umiera na uboczu. Film kończy się sceną, w której Oscar przedziera się poprzez lud, wołając ukochanego. Scena, tak świetnie oddana w mandze Riyoko Ikedy, tutaj gubi swój pierwotny sens. Widzowie mogą więc poczuć niedosyt.



W filmie zachwycają za to kostiumy i dekoracje, zwłaszcza w scenach z Wersalu. To są niewątpliwe plusy.

LADY OSCAR W TAKARAZUKA

Ogromny sukces komercyjny mangi sprawił, że tytuł "Werusaiyu-no Bara" znalazł się w kręgu zainteresowań słynnego teatru Takarazuka. Na czym polegał fenomen tego zjawiska?

Takarazuka-shojo-kageki jest teatrem operetkowo-musicalowym, założonym w 1914 roku. Występują w nim wyłącznie młode, wszechstronnie wykształcone kobiety, odgrywające aktorskie role żeńskie (musume-yaku), jak i męskie (otoko-yaku). Maksymą zespołu są: "kiyoku" (czystość), "tadashiku" (prawość) i "utsukushiku" (piękno). Takarazuka jest symbolem bardzo bliskim sercu wszystkich Japończyków. Kobiety występujące na deskach teatru są dla nich wzorem niedoścignionego piękna, archetypem kobiecego wdzięku. Wielu zaś widzom kojarzą się z aniołami o nieokreślonej płci.

W roku 1973 zapadła decyzja o adaptacji musicalowej "Werusaiyu-no Bara" w teatrze Takarazuka. Główną przyczynę takiej decyzji stanowiły osobowość pięknej Oscar, jak i natura opowieści. Spektakl swoją premierę miał w Tokyo Takarazuka Theater w kwietniu 1974 roku. W roli Oscar Francois wystąpiła Yuri Haruna. "Serce o mało nie pękło mi ze strachu" - wspomina po latach. Miała zresztą ku temu dobry powód - fani wiele oczekiwali po musicalowej produkcji "Werusaiyu-no Bara". Jeden z wielbicieli mangi, który nie zaakceptował Haruny w roli Oscar, przysłał jej pocztą komplet żyletek, najprawdopodobniej po to, aby podcięła sobie nimi żyły. Jednak sukces spektaklu był tak ogromny, że po premierze fani wdarli się do garderoby głównej wykonawczyni, próbując wywalczyć jej autograf. Należy przy tym zaznaczyć, że jest to niezgodne z wewnętrznymi regułami Takarazuki: dziewczęta w nim występujące mają obowiązek przyzwoicie się prowadzić (zakaz spotykania się z innymi mężczyznami, czy też myślenia o małżeństwie).

Był to jeden z największych sukcesów teatru Takarazuka. Spektakl "Beru-Bara" (nieoficjalna nazwa w tamtym okresie) był wystawiany niemal w całej Japonii. Do 1980 roku odbyło się siedemset siedem spektakli, a obejrzało go w sumie 1.595.000 fanów.

W roku 1989 w Takarazuka ponownie zaczęto przygotowywać spektakl z Oscar w roli głównej. Do premiery "The Oscar Version" doszło w 1991 roku. Nowy musical przedstawiał zupełnie inne podejście do głównej bohaterki, w którą wcieliła się Maya Suzukaze. W ciągu trzech lat obejrzało go 1.403.000 ludzi.

KONKLUZJE

Anime i manga "Werusaiyu-no Bara" są piękną lekcją historii Francji. Zapoznają nas z głównymi bohaterami wydarzeń dziejących się przed dwoma wiekami, sama zaś galeria postaci, ze względu na rozbudowaną psychologię, nadaje wiarygodności opowieści. Jednakże historia Francji widziana oczami Japończyków zaskakuje, a czasami nawet rozbawia, podobnie jak w wypadku trzech tomów "Aż do nieba" Riyoko Ikedy, opowieści rozgrywającej się na tle historii Polski. W czasach Ludwika XVI nie było przecież jeszcze Łuku Triumfalnego czy też Wieży Eiffela, a strój Oscar wybiega znacznie w przyszłość. Autorka przesadziła również z urodą Marii Antoniny i Axela von Fersena. Wystarczy porównać obrazy z tamtych czasów, aby uzmysłowić sobie różnice. Jednak pomimo tych drobnych niedociągnięć i wad, sam efekt uzyskany przez Ikedę jest zachwycający, a jej wizja cywilizacji francuskiej niewiele odbiega od oryginału.

Bandmanka & Mr.Gato

Werusaiyu-no Bara

Liczba odcinków: 41
Rok produkcji: 1979/1980
Autor: Riyoko Ikeda
Reżyseria serii TV: Tadao Nagahama (odcinki 1-18) & Osamu Dezaki (odcinki 19-40)
Character design: Michi Himeno & Shingo Araki & Akio Sugino (design późniejszych epizodów)
Scenariusz: Yoshimi Shinozaki
Opracowanie plastyczne: Ken Kawai & Tadao Kubota
Muzyka: Koji Makaino
Produkcja: Tokyo Movie Shinsha

Atak na Bastylię.

KOT W BUTACH

Już mało kto pamięta długą "posuchę" na pełnometrażowe filmy animowane, panującą w PRL-u pod koniec lat sześć dziesiątych. Ostatnim disneyowskim fil mem dopuszczonym do rozpowszech niania był "Miecz dla króla" ("The Sword in the Stone"), o przygodach mło dego króla Artura. Potem nic... Disney poszedł w od stawkę, bo naraził się poglądami, a radziec ki gigant o nazwie "Sojuzmultfilm" pro dukował kreskówki, których czas projek cji nie przekraczał na wet siedmiu minut. Sytuację uratował do piero dzielny Pero - na dodatek w butach. Polska premie ra "Kota w Bu tach" (na grodzonego wcześniej na Między narodowym Festi walu Filmowym w Moskwie) odbyła się w lipcu 1972 roku. Powiedzmy wyraźnie: BYŁ TO PIERWSZY JAPOŃSKI FILM ANIMOWANY NA POLSKICH EKRA NACH. Krytycy prześcigali się w zachwytach. W odróżnieniu od dawnych dzieł Disneya (z wy jątkiem "Śpiącej Królewny") "Kot w Butach" na kręcony został w wersji panoramicznej (toeiscope) i olśniewał niespotykanymi dotąd rozwiązaniami plastycznymi, w czym miał swój niewielki udział Hayao Miyazaki. Sce nariusz w zasadzie bez zmian powielał klasyczną wersję baśni Charlesa Per rault.

Znacie? Znamy! No to posłuchajcie...

Dawno, dawno temu, źli synowie młynarza wypędzili z domu naj młodszego brata. Biedny Piotruś zabrał z sobą kota o imieniu Pero i wyruszył na tułaczkę po szero kim świecie...

Tu dygresja. "Pero" to fonetyczny zapis na zwiska autora baśni, wyżej wspomnianego Char lesa Perrault. W ten sposób japońscy twórcy po stanowili oddać hołd wielkiemu Francuzowi.

Pewien król wydawał właśnie za mąż swoją córkę, Różę. Pero przedstawił mu się jako sługa po tężnego księcia Szarabana i w imieniu pana poprosił o rękę królewny. Król wraz z córką wyjechali na spotkanie księcia i znaleź li go... nagiego w rzece. Królewna była zachwycona urodziwym mło dzieńcem. Niestety, sama wpadła w oko złemu władcy demonów, Lucy ferowi. Pero - może zbyt pochopnie - obiecał, że osobiście zajmie się groźnym wrogiem.

Dygresja druga. Klasyczna baśń niewiele mówi o upodobaniach głównego bohatera. Japoński Pero zyskał własną osobowość. Przy okazji wyszło na jaw, że wprost uwielbiał myszy. Uwiel biał - lecz nie na talerzu. Był ich najlepszym przyjacielem. Wdzięczna za opiekę armia po lnych gryzoni przysięgała pomagać mu wszędzie i w każdej potrzebie...

A potrzeba nadeszła niebawem, gdyż Pero za swe przekonania został postawiony przed sądem Króla Kotów. Wyrok był jednoznaczny: śmierć. Z mysią pomocą oskarżony wprawdzie umknął z łap kata, lecz od tamtej chwili nieustannie ścigało go trzech zamaskowanych łotrów.

Źle się działo także na królewskim zamku. Upio ry Lucyfera przerwały huczny bal i uprowadziły królewnę Różę do niedostępnej twierdzy. Piotruś nie wiedział już co robić...

Na szczęście Pero wrócił w odpowiedniej chwili, by wesprzeć przyjaciela. Wspólnie wtargnęli do najwyższej baszty fortecy Lucyfera, a Piotruś wy zwał władcę diabłów na śmiertelny pojedynek. Dla pewności, Lucyfer postanowił skorzystać z czarów...

Film wszedł na ekrany kin w polskiej wersji języ kowej, wyreżyserowanej przez Marię Piotrowską, więc bohaterowie (poza samym Pero) otrzymali swojsko brzmiące imiona. Tygodnik "Magazyn Filmowy" poświęcił mu pełne dwie strony, dru kując pierwszy w naszym kraju pra-anime-ko miks, ilustrowany kolorowymi fotosami.

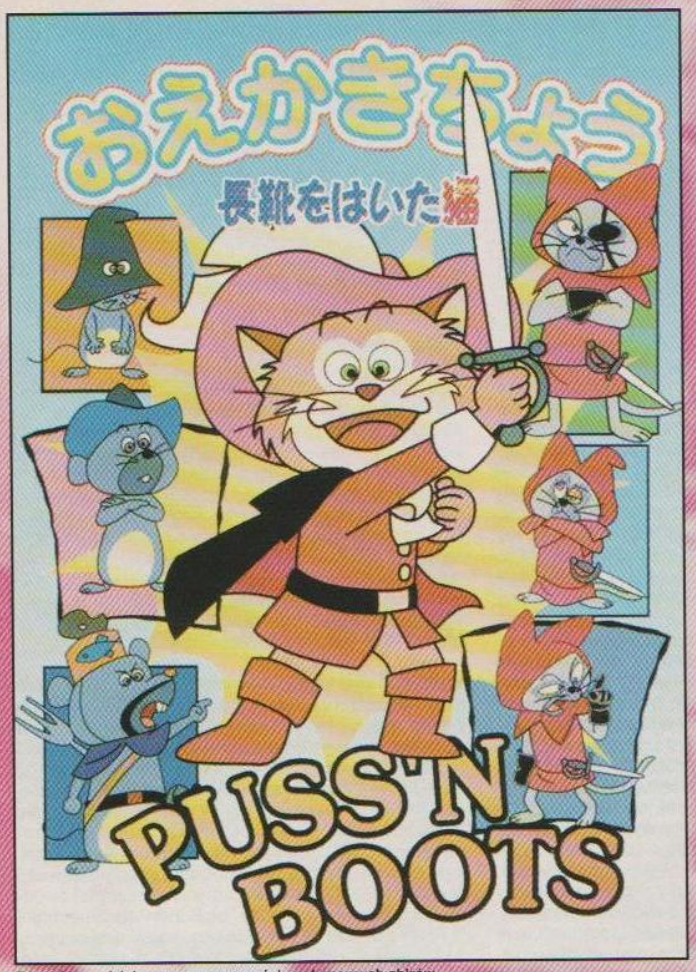
W rodzimej Japonii, Pero stał się bohaterem i... oficjalnym znakiem wytwórni Toei. Do dzisiaj za bawki, gry, celuloidy, słodycze i wszelkie inne produkty związane z Toei (z "Sailor Moon" włącz nie) sygnowane są srebrną naklejką, na której widać szeroko uśmiechniętego kota w muszkie terskim kapeluszu z pawim piórem.

Jak przystało na gwiazdora, dzielny Pero wystą-

Kadr z "Kota w Butach": Pero ucieka przed Smokiem-Lucyferem.

© Toei International 1969-1998

Witam, jestem Pero!



Z lewej: trzy dzielne myszy, z prawej: trzech marnych zbirów.

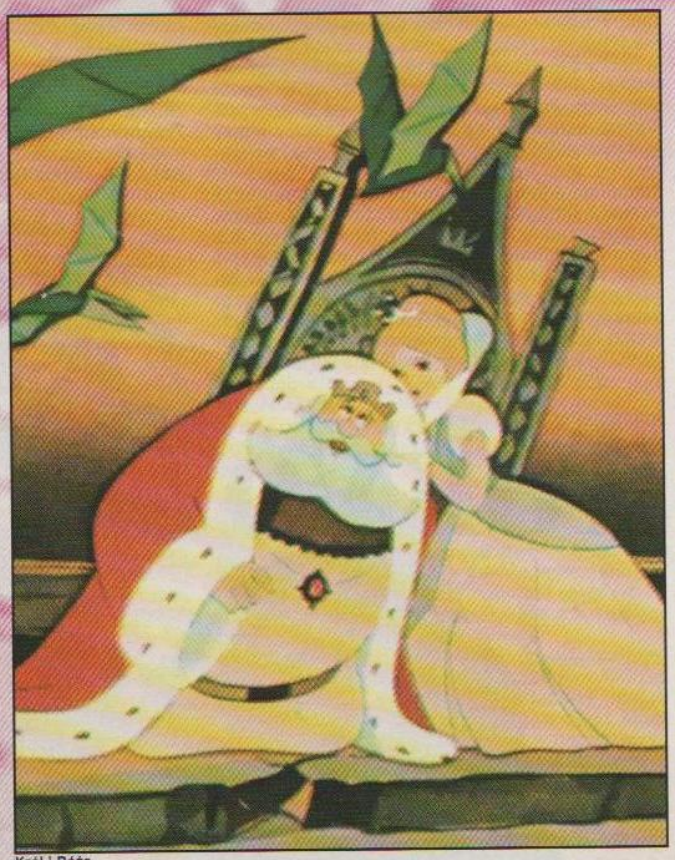
kocich zbirów Pero z przyjaciółmi objeżdża świat, wygrywa zakład - i zdobywa serca chyba nie tylko małych widzów.

Wtórował mu na łamach krakowskiego "Przekroju", ukrywający się pod pseudonimem "Aleksandry", Lucjan Kydryński: Podobnie zresztą, nie tylko dzieciom, zalecić można "Podróż Kota w Butach" - kolejny japoński film animowany, reżyserowany przez Hiroshi Shidarę. Shidara pomysłowo połączył tu w jedną - dwie popularne opowieści dla dzieci i młodzieży: Kotu w Butach z bajki Perraulta kazał przeżywać przygody związane z podróżą "w 80 dni dookoła świata" z książki Julesa Verne'a. Rezultat okazał się szalenie efektowny i zabawny.
Japoński kot Pero przeżywa niezliczone przygody na lądzie, na morzu i w powietrzu, aby - zgodnie z regułami bajki, jak i zgodnie z powieścią Verne'a, ostatecznie wygrać zakład i zjawić się w określonym miejscu, nim zegar na wieży w "Dondynie" wybije godzinę, oznaczającą upłynięcie osiemdziesięciodniowego terminu...

Świetna zabawa, przyjemne rysunki. A dla dzieci - prawdziwe przeżycie.

pił jeszcze w dwóch filmach. Druga część jego przygód, "Nakagutsu sanjushi", przenosząca dumasowkich "Trzech muszkieterów" w świat Dzikiego Zachodu, do Polski nie dotarła. Zakupiono natomiast "Podróż Kota w Butach", co wzbudziło niekłamaną radość wśród rosnącej rzeszy miłośników japońskiej animacji. A działo się to przecież dopiero w roku 1977...

Recenzent "Sztandaru Młodych" (to taki dawny "młodzieżowy" dziennik), Cezary Wiśniewski, pisał: Jest to już trzeci u nas (po popularnym "Kocie w Butach" i niedawno wprowadzonej "Małej syrenie") pełnometrażowy film rysunkowy dla dzieci. Japończycy jakby przejmują dawną rolę Disneya. Ich filmy, co prawda nie tak wzruszające, ale o dużych walorach dydaktycznych (podkr. W.N.), realizatorsko także stoją na wysokim poziomie. Zwariowane pogonie i humor "Podróży Kota w Butach" na pewno spodobają się dziecięcej widowni, o którą nareszcie bardziej zadbaliśmy. Kot jest oczywiście ze znanej bajki Perraulta o kocie w butach, ale akcja pochodzi z "W 80 dni dookoła świata" Julesa Verne. Ścigany przez trzech



Król i Róża.

I jak to rozsądnie powiązać z obecną dyskusją o demoralizującym wpływie japońskich kreskówek na najmłodszych?

W odróżnieniu od "Kota w Butach", w "Podróży..." występują wyłącznie zwierzęta. Ze starej wersji - poza samym Pero - do nowego filmu trafili trzej niewydarzeni złoczyńcy i kilka dzielnych myszy. A Pero? W trakcie podróży przez Stany Zjednoczone zakochał się na zabój w pięknej kotce i o mały figiel nie przegrał zakładu.

Nawiasem mówiąc, "w centrali" ktoś pomylił fotosy i we wszystkich polskich recenzjach i omówieniach "Podróży..." pojawiły się kadry z pierwszej części - z królewną, Piotrusiem i tak dalej... Chlubnym wyjątkiem był jedynie tygodnik "Film", który zamieścił skromne, czarno-białe zdjęcie Pero i jego ukochanej.

Po wygaśnięciu licencji zarówno "Kot w Butach" jak i "Podróż..." na dobre zniknęły z ekranów, wznawiane tylko ze dwa razy w warszawskim "Iluzjonie". Pozostała legenda i żal, że nie można wrócić do wspomnień choćby za pośrednictwem telewizji...

Witold Nowakowski

KOT W BUTACH

Tytuł oryginalny: Nagagutsu-o Haita Neko
Scenariusz: na motywach baśni Charlesa Perrault - Hisashi Inoue, Morihisa Yamamoto
Reżyseria: Kimio Yabuki
Opracowanie plastyczne: Mataji Urata, Isamu Tsushida, Hayao Miyazaki
Muzyka: Seiichiro Uno
Produkcja: Toei, Japonia 1969
Film barwny (eastmancolor), szerokoekranowy (toeiscope)
Czas projekcji: 80 minut
Polska premiera w lipcu 1972 roku.

Nagagutsu sanjushi

Scenariusz: na motywach powieści Aleksandra Dumas "Trzej muszkieterowie" - Hiroichi Hosei
Reżyseria: Noriharu Katsumata
Opracowanie plastyczne: Koji Mori
Muzyka: Seiichiro Uno
Produkcja: Toei, Japonia 1972
Film barwny (eastmancolor), szerokoekranowy (toeiscope)
Czas projekcji: 53 minuty

PODRÓŻ KOTA W BUTACH

Tytuł oryginalny: Nagagutsu-o Haita Neko hachijunichikan sekai isshu
Scenariusz: na motywach powieści Juliusza Verne "W 80 dni dookoła świata" - Yusuke Yoh, Tadaki Yamazaki
Reżyseria: Hiroshi Shimada
Opracowanie plastyczne: Ken Ariga, Kenji Yokoyama
Muzyka: Seiichiro Uno
Produkcja: Toei, Japonia 1974
Film barwny (eastmancolor), szerokoekranowy (toeiscope)
Czas projekcji: 80 minut
Polska premiera w maju 1977 roku.

W osiemnastym wieku przed Chrystusem król Hammurabi uczynił Babilon stolicą polityczną Środkowego Wschodu. Świadomi swej wyższości Babilończycy nie wahali się wybudować olbrzymiej wieży na chwałę swego narodu. Wznosząca się aż do nieba Wieża Babel stała się uwiecznionym symbolem ich niezmierzonej dumy. Ludzie z królestwa Babilonu zdawali się zapomnieć, że władza boska jest większa niż ich własna. Bóg ukarał więc ludzi pozbawiając ich wspólnej mowy. Oto dowód ludzkiej głupoty; pomimo tej nauki, świat zdaje się być skazany na wieczne popełnianie podobnych błędów..."

Dziś wieczorem miałem wyjątkowo dużo pracy. Najpierw ta sprawa z duchem kochanki pewnego biznesmena. Niestety, zdarzają się takie przypadki. Biedna dziewczyna; została uwiedziona i wykorzystana, a następnie porzucona. Popełniła samobójstwo; wkrótce jej duch zaczął pojawiać się w mieszkaniu byłego kochanka. Konieczne były więc moje egzorcyzmy. Nie dlatego, jak stwierdziła moja siostrzyczka Hokuto, że jako paskudny męski szowinista musiałem pomóc temu biznesmenowi. Dlatego, że dusza dziewczyny cierpiała, dopóki jej nie uwolniłem. Tak naprawdę, zjawy to nieszczęsne istoty, które zasługują na współczucie. Czasami szczera rozmowa daje więcej niż najpotężniejsze zaklęcia. Nie ma dwóch takich samych przypadków, mimo to istnieją pewne prawidłowości.

Byłem umówiony z jeszcze jednym klientem, mogłem sobie jednak pozwolić na odrobinę wolnego czasu. Razem z siostrą odwiedziliśmy naszego przyjaciela Seishiro. To bardzo miły, uprzejmy człowiek. Jest weterynarzem i (jak sądzi Hokuto) spadkobiercą rodu Sakurazukamori, mrocznych Omnyouji. Jestem pewien, że nie ma nic wspólnego z ciemnymi sprawkami swoich przodków. Kocha zwierzęta i zawsze przekomarza się z moją siostrą. Hokuto jak zwykle zabawiała się naszym kosztem, wmawiając mi, że zadurzyłem się w Seishiro. Bzdura, absolutna bzdura!!! Lubię go, ale to jeszcze o niczym nie świadczy! Chętnie zostałbym jeszcze trochę w gościnie u Seishiro, musiałem jednak już iść. Tym razem mojej pomocy potrzebowała młoda dziewczyna z pewnej zamożnej rodziny. Z tego co usłyszałem od jej matki, prawdopodobnie miałem do czynienia z przypadkiem opętania przez złe duchy. Mało brakowało, aby zrezygnowano z moich usług. "Ile pan ma właściwie lat?!" - uch, moje ulubione pytanie... Dobrze, że nie dodała "dziecino". Tym razem jednak wolałbym być nieco wyższy, starszy i tak postawny jak Seishiro. Opętana, gdy zorientowała się, że ktoś wszedł do pokoju, rzuciła się na mnie z pazurami. Należy dodać, że znacznie górowała nade mną wzrostem. Na szczęście sztuki walki wchodzą w zakres treningów Omnyouji; odpowiednim uderzeniem w kark pozbawiłem ją przytomności. Przyczyna opętania była dość niecodzienna. Duchy, które doprowadziły moją pacjentkę do szaleństwa, zamieszkiwały jej nowy kostium od Chanel. Wywalczyła go (w sensie dosłownym!) na wyprzedaży. Osobiście sądzę, że powinna zacząć ćwiczyć judo - Japonia zyskałaby nową mistrzynię. Ale do rzeczy. Wściekłość wszystkich ludzi, którzy NIE kupili upatrzonego kompletu, nasyciła go niewiarygodnym potencjałem negatywnej energii. Gdybyście tylko widzieli tę aurę...

Gdy Seishiro odwoził mnie i siostrę do domu, próbowałem wytłumaczyć Hokuto parę istotnych rzeczy. Niestety, ona zawsze spłaszcza problemy egzystencjalne. Doszła do prostego wniosku, że wyprzedaże powinny być lepiej zorganizowane. Zresztą wiem, że takie przypadki jej nie dotyczą, ona nigdy nie kupuje na wyprzedażach, na szczęście dla niej samej i naszej rodzinnej fortuny. Moja kochana, niepraktyczna siostrzyczka. Wracaliśmy do domu w doskonałych humorach. Sei i Hokuto jak zwykle dyskutowali i żartowali, a ja rozmyślałem sobie, jak to dobrze mieć siostrę - bliźniaczkę, oraz przyjaciela, na którym zawsze można polegać.

Tak zaczyna się Tokyo Babylon, jedno z najsłynniejszych dzieł znanej nam już dobrze grupy Clamp. Ściślej mówiąc, powyższa opowieść streszcza rozdział zerowy pierwszego tomu mangi pod tytułem T.Y.O. Poznajemy w nim nierozłączną trójkę: rodzeństwo Subaru i Hokuto Sumeragi oraz ich przyjaciela Seishiro Sakurazukę. Nic jeszcze nie zapowiada dramatu, jaki rozegra się między nimi. Autorki subtelnie wprowadzają nas w klimat Tokio, miasta - olbrzyma; przedstawiają głównych bohaterów, którzy zyskują sympatię czytelnika od pierwszego wejrzenia.

Większość z Was zapewne poznała już styl rysowniczek z Clampu - precyzyjny, delikatny i czysty, rozpoznawalny na pierwszy rzut oka. W Tokyo Babylon kreska nie jest tak baśniowa jak w "Magic Knigh Rayearth" ani tak deliryczna jak w "X", ale nic na tym nie traci; bardziej przejrzysta i przez to pełna wyrazu pasuje do klimatu opowieści. Nie zabrakło oczywiście powiewających płaszczy i włosów ^_^. Bohaterowie rysowani są często w dużych zbliżeniach, dzięki czemu czytelnik traci dystans do opowiadanej historii, niemal stając się jej uczestnikiem. Tę technikę pani Mokona Apapa (główna rysowniczka) opanowała znakomicie. Dodajmy, że jej mocną stroną jest odzwierciedlanie emocji postaci.

Tokyo Babylon można bez przesady nazwać mangą psychologiczną. Relacje między bohaterami są właściwym tematem opowieści. Zmagania Subaru z siłami nadprzyrodzonymi stanowią tło, ale nie tylko - dramatyczne historie większości "upiorów" dają do myślenia trójce przyjaciół i nam.

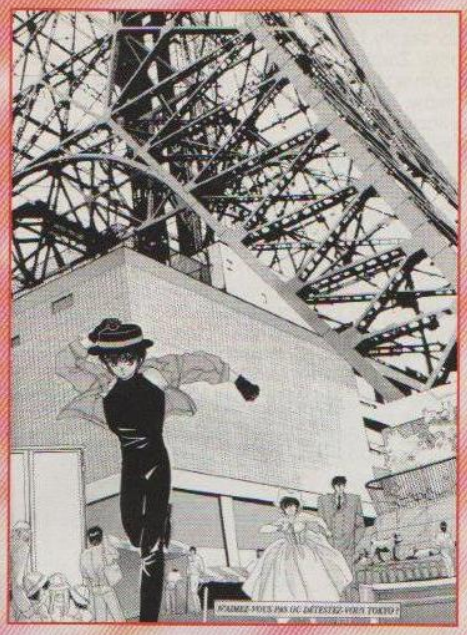
Kasting

Zanim tradycyjnie przybliżę Wam bohaterów, chciałabym zwrócić uwagę na pewien istotny fakt: w "Tokyo Babylon" występują tylko trzy postacie pierwszoplanowe; w następnych tomach mangi poznajemy jeszcze jedną ważną osobistość - Lady Sumeragi. W porównaniu z tłokiem panującym na stronicach innych komiksów, od "Ghosta" począwszy, na "Sailormoon" skończywszy (tam to dopiero są tłumy...) powyższa liczba wydaje się co najmniej skromna. Mała ilość bohaterów ma w przypadku T.B duże znaczenie: pozwala scenarzystce skoncentrować się na poszczególnych postaciach i dobrze oddać relacje panujące między nimi.

Subaru Sumeragi: Trzynasty przywódca starożytnej rodziny Sumeragi, od wieków ochraniającej Japonię za pomocą swej magii. Ma dopiero szesnaście lat, ale jest już świetnie przygotowanym Omnyouji (mistrzem magii Yin i Yang). Jego umiejętności to źródło niezłych dochodów - zapotrzebowanie na egzorcyzmy w Tokio okazuje się znaczące. Zdecydowany i pewny siebie, gdy trzeba działać, nieśmiały i skryty w życiu osobistym. Łatwo go wprawić w zakłopotanie, wtedy czerwieni się jak panna. Często się zamyśla. Szczupłej budowy, reprezentuje typ urody "bishonen" (przynajmniej ja to tak odbieram). Zawsze nosi kapelusz i magiczne rękawiczki, których nie zdejmuje nawet we śnie.

Hokuto Sumeragi: Siostra bliźniaczka Subaru, niezwykle podobna do braciszka z wyglądu, jest jego całkowitym przeciwieństwem, jeśli chodzi o charakter. Żywiołowa i wybuchowa, mówi przynajmniej o ton za głośno - a im bardziej krępujące szczegóły omawia, tym głośniej się zachowuje. Zdeklarowana feministka, bardzo liberalna obyczajowo. Wydaje mnóstwo pieniędzy na modne (i niezwykle ekstrawaganckie) stroje, posiada też własny samochód. Ponieważ zaś jest zbyt młoda, aby go prowadzić, wykorzystuje Seishiro jako kierowcę. Hokuto to delikatnie mówiąc apodyktyczna osoba. Przyzwyczaiła się decydować o wszystkim w życiu swojego nieśmiałego brata, włączywszy w to nawet ubiór (Subaru ubiera się jak japoński model

Tokyo Babylon



Tsumiki Miho, natomiast Hokuto powiela styl modelki Kyon-Kyon). To ona stara się namówić brata do nawiązania bliższych kontaktów z Seishiro (!!!). Dobrze zna Omnyoujitsu w teorii i potrafi wykorzystać kilka pomniejszych zaklęć w praktyce, chociaż nazywanie jej Omnyouji to przynajmniej lekka przesada.

Seishiro Sakurazuka: Młody, miły i skłonny do żartów weterynarz; prowadzi własną klinikę dla zwie-

rząt w Shinjuku. Jest doskonale wychowany i bardzo inteligentny, chociaż czasem może wydawać się zbyt bezpośredni w wyrażaniu uczuć. Uwielbia bliźniaki i spędza z nimi mnóstwo czasu. Wydaje się nie mieć nic wspólnego z mroczną magią praktykowaną przez swoją rodzinę. Tak naprawdę... dwudziestopięcioletni Seishiro to zimny, bezwzględny zabójca i adept "ciemnej strony mocy". Nie ma żadnych ludzkich uczuć, odkąd w ramach inicjacji zabił własną matkę... jakkolwiek wydaje się być obsesyjnie przywiązany do Subaru. Po raz pierwszy spotkał młodego Omnyouji jedenaście lat wcześniej. Chłopiec był świadkiem zabójstwa popełnionego przez Seishiro, powinien więc zginąć. Z powodów niezrozumiałych dla samego siebie mroczny Omnyouji darował mu życie i naznaczył dłonie dziecka magicznymi pentagramami, aby móc je później odnaleźć. Wymusił na chłopcu obietnicę: jeśli spotkają się następnym razem, on, Seishiro będzie się nim opiekować. Jeżeli po upływie roku Subaru nie wzbudzi w nim żadnych uczuć, zostanie zgładzony. Młody Omnyouji nie usłyszał tych słów; zagłuszył je wiatr... Subaru Sumeragi pamięta tę scenę jak przez mgłę, nie wie jednak, kim był napotkany nieznajomy. Nie wie też, że rękawiczki, które nosi z rozkazu babci, mają go chronić przed tajemniczym zabójcą (ostatecznie okażą się zupełnie nieprzydatne). Ponownie spotkał Seishiro zupełnie przypadkowo, na dworcu Ikebuko. Nie poznał go, sam jednak został rozpoznany. Od tego czasu Sei stał się nieodłącznym towarzyszem rodzeństwa. Żartuje razem z Hokuto, uwodzi Subaru i zdaje się być najmilszym i najbardziej przyjaznym człowiekiem na świecie. Bliźnięta zaś nie zdają sobie sprawy z niebezpieczeństwa, jakie im grozi...

Lady Sumeragi: Dwunasta przywódczyni klanu, babcia Subaru i Hokuto. Ona właśnie wychowywała rodzeństwo po śmierci rodziców, którzy zginęli z ręki zabójcy z rodziny Sakurazukamori (nie wiadomo czy był to Seishiro, czy też jego matka). Jest zdecydowanie przeciwna romansowi swojego wnuczka i przeczuwa grożące mu niebezpieczeństwo. Hokuto twierdzi, że nieśmiała osobowość Subaru to skutek surowego babcinego wychowania. Pozostaje więc pytanie, jakim cudem jego siostrzyczka nie dała się zdominować. Mówi się, że pewne cechy charakteru są wrodzone. Obserwując rodzeństwo, przychylam się do tej opinii.

Tokio, miasto - gigant: Zapewne dziwi was, że umieszczam miejsce akcji w jednym akapicie z postaciami. Uważam jednak, że w Tokyo Babylon miasto jest równie ważnym bohaterem; akcja została tak misternie spleciona z jego klimatem, że po prostu nie mogłaby dziać się gdzie indziej. W interpretacji autorek komiksu Tokio to nowoczesny Babilon, olbrzymi, wspaniały i może zbyt dumny z tego powodu. Wieża w Tokio (skądinąd ulubione miejsce większości mangowych wrogów ^_^) staje się tożsama ze starożytną wieżą Babel, symbolem wielkości i zarazem pychy jego mieszkańców, a nadchodząca katastrofa - pewnego rodzaju kara. Nie powstrzymam się od złośliwej uwagi: od razu widać, że Japończycy uznają swoją stolicę za centrum świata (tak naprawdę centrum świata znajduje się na Natolinie!!! ^_^). Przeglądając mangę, doszłam jednak do zaskakującego wniosku: clampowskie Tokio jest miastem pustym! Pojawiający się na niektórych kadrach "statyści", to zupełnie bezosobowy tłum, nieznajomi, z którymi nie da się nawiązać kontaktu; większość ujęć obywa się zaś doskonale bez jakichkolwiek dodatkowych postaci. Mamy za to pod dostatkiem wielkich, tajemniczych przestrzeni. Trudno zarzucić grupie Clamp niedociągnięcia warsztatowe, takie zabiegi muszą mieć więc jakiś sens. Jednym z istotnych powodów może być chęć wyeksponowania bohaterów. Inny, równie ważny, to zbudowanie właściwej, mrocznej, magicznej atmosfery - cel, który został osiągnięty. Warto zwrócić uwagę na pewien szczegół: tak przedstawione Tokio staje się miastem, w którym człowiek zawsze czuje się samotny, nawet (a może szczególnie) w tłumie. Miastem, które według słów jednej z bohaterek epizodycznych - "wydaje się przyjmować cię z otwartymi ramionami, pozwala ci jednak umrzeć w zupełnej samotności". Zauważmy, jak cenne i wyjątkowe są w takich warunkach uczucia wiążące naszą trójkę. Jaki więc dramat wydarzy się, gdy Seishiro ukaże swoje prawdziwe oblicze?

A kind of magic

Dyscyplina, którą praktykują Subaru i Seishiro zwie się Omnyoujitsu - we francuskim tłumaczeniu, z którego korzystam, nosi miano magii Yin i Yang. Jej działanie, jak sama nazwa wskazuje, opiera się na siłach Zła i Dobra, pozostających ze sobą w równowadze. Dlatego właśnie istnieją dwa rodzaje Omnyoujitsu: magia "biała" oraz "czarna" (tradycyjnie!). Symbolem "mrocznej strony mocy" jest odwrócony pentagram, zaś magii dobrej - pentagram w normalnej pozycji, zwrócony na północ. Właściwie wykształcony Omnyouji (czyli mistrz Yin i Yang) potrafi doskonale komunikować się ze światem duchów i sferą astralną, jego moc może chronić - lub niszczyć. Jest naprawdę skutecznym egzorcystą lub idealnym medium. Zdolności magiczne dziedziczy się z pokolenia na pokolenie, stąd powstanie klanów takich jak Sumeragi lub Sakurazukamori.

Rytuały Omnyoujitsu są skomplikowane i wymagają wielkiej koncentracji. Używa się zarówno zaklęć inkantowanych, jak też zapisywanych na kartkach (karteczkami następnie się ciska, a'la Rei Hino). W obu przypadkach językiem magii jest sanskryt. Inkantacje wręcz nachalnie kojarzą się z hinduskimi mantrami.
Każdy właściwie wytrenowany Omnyouji ma przynajmniej jednego ducha opiekuńczego, czyli Shikigami. Duch ten przybiera najczęściej postać zwierzęcia i jest odbiciem osobowości maga. Może on posłużyć jako astralny zwiadowca, będąc "oczami i uszami" Omnyouji. Znajduje też zastosowanie w magii ofensywnej jako niezwykle potężna broń, esencja całej energii rzucającego zaklęcie. Praktykowanie Omnyoujitsu ma swoją cenę. Rzucaniu czarów towarzyszą efekty uboczne (zwane Sakanagi), które prędzej czy później dosięgną maga. Stają się niebezpieczne, jeśli zaklęcie było nieudane lub jeśli należało do "tych złych". Wykształceni Omnyouji znają rozmaite sposoby, aby unikać Sakanagi. Z oczywistych powodów jest to szczególnie ważne dla mrocznych czarodziejów takich jak Seishiro.

Filozofia Yin i Yang wpłynęła nie tylko na teorię magii w Tokyo Babylon. W całej fabule możemy się dopatrzyć przeciwieństw, które razem tworzą równowagę i w pewnym stopniu przenikają się. Najbardziej oczywiste zestawienie to Subaru i Seishiro. Wymieniłabym również Subaru i Hokuto (introwertyzm - ekstrawertyzm) - ich charaktery doskonale się dopełniają, bliźnięta z pewnością należą do nielicznych przykładów rodzeństwa doskonałego. Samo Tokyo składa się z zadziwiającej mieszanki skrajnych przeciwieństw. Można doszukać się jeszcze wielu takich par cech lub osób.

Komu przypadnie do gustu Tokyo Babylon? Ortodoksi mangi wszystkie dzieła Clampu z miejsca klasyfikują jako shojo. To określenie drogą błędnych skojarzeń nabrało już w pewnych kręgach znaczenia obelgi. Tymczasem zarówno TB, jak też inne mangi grupy Clamp, są komiksami o niebanalnej intrydze popartej studium psychiki bohaterów, nie wspominając o profesjonalnej kresce. Miłośnicy wielkich giwer nie znajdą tu nic dla siebie; wielbiciele "Wywiadu z wampirem" będą zachwyceni. Tokyo Babylon spodoba się także tym, którzy uważają "X" za dzieło zbyt ciężkie i psychodeliczne. W TB nie brakuje bowiem humoru, a postacie są sympatyczne i bardzo ludzkie.

Omawiane przeze mnie francuskie wydanie ma format mniej więcej zeszytowy (A5); z układem japońskim, "od tyłu". Konieczna będzie średnia znajomość języka, myślę, że szkolny kurs francuskiego i dobry słownik wystarczą w zupełności. Pojedynczy tom nie powinien kosztować więcej niż oryginalny album Thorgala, chociaż potrzeba będzie pewnego zasobu gotówki, aby kupić wszystkie siedem. Ponoć na Zachodzie TB ma swoje fan kluby, u nas więc też powinno doczekać się stałych czytelników.

Fight otaking!

Ina, Błękitna Czarodziejka

Tokyo Babylon część 1

Scenariusz: Nanase Ohkawa
Rysunek: Mokona Apapa, Mick Nekoi, Satsuki Igarashi
Wersja: francuska (1997, wydawnictwo Tonkam)
Ilość stron: 134

UFO Robot Grendizer © Dynamic Planning/Toei Animation

GO NAGAI - KRÓL WIELKICH ROBOTÓW

CZĘŚĆ PIERWSZA

Go Nagai: człowiek-instytucja. Ten pięćdziesięcioczteroletni mężczyzna jest obecnie jednym z najbardziej znanych twórców komiksu. Gwoli ścisłości, jego twórczość tylko na początku zawężała się do komiksu, po czym objęła również filmy, gry i krytykę filmową, nie wspominając już o ilustrowaniu książek. To samo można by rzec o świecie wykreowanym przez Go Nagai - ogromnym, pełnym prastarych historii, baśni i ludzkich dramatów. Stylistyka nie odgrywa tu roli: horror, fantasy czy science fiction. Każde kolejne mangowe dzieło Go Nagai sprzedaje się w wielomilionowych nakładach, a jego adaptacje przyciągają każdorazowo od 80 do 90% publiczności w samej tylko Japonii. Z kolei przetłumaczone wędrują po całym świecie, nie omijając Ameryki, Francji, Włoch, Grecji czy Brazylii. W końcu po cichu pojawiły się również w Polsce dwie OAV: "Hanappe Bazooka" (1992) i "Shuten Doji" (vol. 1: 1989, vol. 2: 1990), jednak wstydliwie ukryte w cennikach lokalnych dystrybutorów, cieszą się powodzeniem rzeszy fanów, która bez żadnego problemu zmieściłaby się w... budce telefonicznej.

Parodia Godzilli, czyli Dojira. Prawda, że urocza?

NA POCZĄTKU BYŁO...

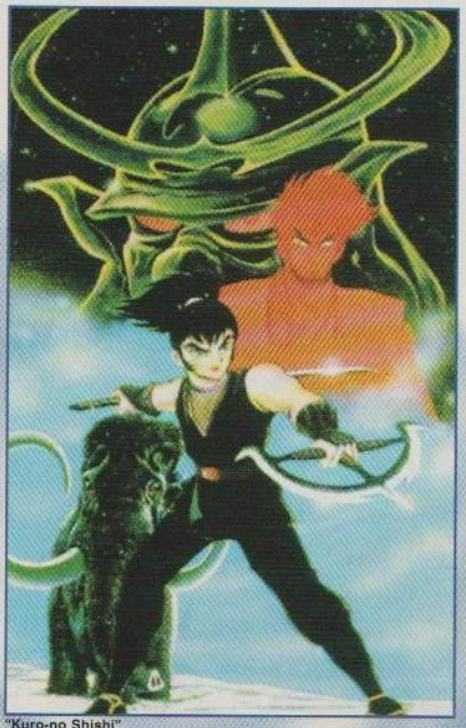
Go Nagai urodził się 6 września 1945 roku w Wajima w prefekturze Ishikawa. Będąc zodiakalną Panną (zupełnie jak jeden z autorów tego artykułu), był czwartym z rzędu chłopcem w rodzinie Nagai. Najbliżsi wspominają go jako "malca o wybujałej fantazji". Miewał koszmary będące znakiem nadciągającej przyszłości. Oni, Devilman i bohaterowie średniowiecznej Japonii - oto główni uczestnicy snów młodego Go, którzy w największym stopniu odcisnęli piętno na jego wyobraźni. Kariera (w skali podwórkowej) rozpoczęła się pewnego dnia, kiedy czteroletni Go dostał od swego najstarszego brata mangę Osamu Tezuki pod tytułem "Lost World". Brat, streszczając mu całą historię, spowodował, że jego wyobraźnia zaczęła wypełniać się różnorodnymi obrazami, wspomnieniami i postaciami. Wtedy też zdecydował, że zostanie największym rysownikiem. Rok 1952 to początek jego edukacji w szkole podstawowej Wajima. Wyalienowany i pogrążony w świecie swojej własnej wyobraźni, nie przejawiał zainteresowania nawiązywaniem kontaktów z rówieśnikami. Zaoszczędzony w ten sposób czas spędzał na rysowaniu i pochłanianiu coraz to większej ilości mang. Zaczął dostrzegać i cenić szczególnie te komiksy, w których głównym bohaterem była kobieta (tak, tak! - w tamtych czasach żeński odpowiednik supersamca stanowił ewenement). Trzeba jednak uczciwie dodać, że kobiety nigdy nie odgrywały znaczącej roli w jego życiu. Po kilku latach państwo Nagai przeprowadzili się do północnej części Tokio, do dzielnicy Toshima. Go zaczął uczęszczać do szkoły Otsukadai, nadal izolując się od kolegów. Zaczyna ćwiczyć swój warsztat rysownika, czym wzbudza przerażenie u wszystkich domowników. Nie oszczędza żadnego skrawka papieru, wliczając w to gazety, broszury i zeszyty szkolne swoich starszych braci. Kopiował też najpopularniejsze w owym czasie mangi, na przykład "Godzillę". Owocem jego pierwszych doświadczeń będzie między innymi wydana w 1969 roku historia "Gojira ga yuku" (magazyn "Jocker"), czy też pastisz "Enoshima Dozilla" ("Weekly Shonen Magazine", 5 września 1971). Żyjąc w stolicy, miał znacznie łatwiejszy dostęp do mang najlepszych autorów, no i oczywiście do bogatych zasobów japońskiej kinematografii. Dzięki temu awansował również na zaszczytne stanowisko kinomana, który najchętniej podłączyłby się do kroplówki w sali projekcyjnej. Wiele z filmów, które obejrzał w tym czasie, wyostrzyło jego gusta (podobnie jak wiele słabych wypaczyło je). Były to w większości japońskie filmy science fiction, np. "Uchu Senso", czy też wielkie dzieła kostiumowe w stylu "Schichinin-no Samurai" (polski tytuł: "Siedmiu Samurajów") Akiry Kurosawy. Zanim wstąpił do collegu, na swoim koncie miał już zaliczonych ponad sto pięćdziesiąt filmów. Resztki wolnego czasu rozdzielał sprawiedliwie pomiędzy naukę, lekturę ulubionego magazynu dla fanów filmu, "Kinema Jumpo", i wpatrywanie się w afisze pod lokalnym kinem "Studio". Po latach Go Nagai przyznał się, że stanowił w owym czasie pierwowzór typowego japońskiego otaku. Pożerał wszystko, co wpadło mu w ręce, łącznie z kryminałami, powieściami przygodowymi, a czasami nawet sushi. Jego pasje miały jednak ogromną wadę: kosztowały go majątek. Wyjście było jedno. Cierpiąc chronicznie na brak gotówki, miał w zwyczaju zatrzymywać się w ulubionych księgarniach, przerzucając na miejscu strony interesujących go pozycji. Z nieświadomą pomocą młodemu Go wystąpił też nadawca publiczny NHK, emitując audycje o tematyce science fiction. Rodzina też pobłażliwie zaczęła traktować jego hobby, pozostawiając mu wolną rękę i nie dokładając nowych obowiązków. W ten sposób jego wyobraźnia nie tylko zaczęła się rozwijać, lecz formowała się również w pewne

"Kekko Kamen", czyli tajemnicza mścicielka w akcji! © Dynamic Planning

struktury, porządkowała pochłoniętą treść, aby już niedługo wydać obfity plon.

WYZNAWCA ZŁOTEGO CIELCA

Go wstępuje do collegu. Wydarzenie to wspomina obecnie głównie w kontekście śmierci swojego ojca. Odrzucając bezpośredni kontakt ze światem zewnętrznym, zamyka się w rzeczywistości pełnej iluzji i niesamowitych postaci. Jak powszechnie wiadomo, cierpienie uszlachetnia, tak więc i Go stał się bardziej cierpliwy i dojrzały. Gdybyśmy spojrzeli na wyniki w nauce, z łatwością odkrylibyśmy, że Go Nagai był szkolnym przeciętniakiem. Sytuacja ta niepokoiła jego matkę, że nie



"Kuro-no Shishi"

wspomnimy o nauczycielach. Wszyscy z uporem godnym lepszej sprawy twierdzili, że chłopak ma olbrzymie możliwości, jednak na ich rozwinięciu stała ogromna przeszkoda - lenistwo. Ich zdania nie podzielał Go, poświęcając całą swoją energię witalną na szkolenie rysunku. Manga miała w jego życiu zawsze zielone światło. Okres collegu poświęcił na doskonaleniu swoich słabych punktów i szlifowaniu tworzonych przez siebie scenariuszy. Przeskoczywszy etap mang Osamu Tezuki i Shotaro Ishinomori, Go Nagai odkrywa mangi kolejnego artysty - Mitsuteru Yokoyamy. Komiks "Tetsujin 28 Go", historia o robotach, staje się dla niego wyznacznikiem nowych wartości. Wpływ na jego późniejszą twórczość miała również inna manga Ishinomori - "Dynamic 3", luźna adaptacja "Trzech Muszkieterów" Aleksandra Dumas. Odciśnie ona tak wielkie piętno na jego pamięci, że po kilku latach ochrzci swoje własne studio nazwą "Dynamic Production".

Końcówka lat pięćdziesiątych to również czas ewolucji mangi. W roku 1957 debiutuje między innymi Shirato Sampei, słynny twórca historii mangowych z udziałem ninja, między innymi sagi "Kamui-den". Nadaje on mandze bardziej dojrzałego rysu, dzięki czemu dociera ona do coraz szerszej publiczności. Pojawiają się więc historie bardziej ostre, przepełnione brutalnością i przyprawione szczyptą erotyzmu. Wielkim powodzeniem w latach 1959-1962 cieszył się komiks "Ninja Bugeicho" (wyd. Shogakukan, 17 tomów). Stanowił on przełom dla samego Go Nagai. Jego rozbudzona wyobraźnia wydaje pierwsze plony. Szesnastoletni Go, licealista Itanashi, podejmuje dwie bardzo ważne życiowe decyzje. Postanawia odtworzyć kontakt z otaczającymi go ludźmi. Zaprzyjaźnia się więc z rówieśnikami i obiecuje sobie, że będzie bardziej systematyczny w nauce. W ciągu krótkiego okresu zyskuje grono kolegów. Dzięki zamiłowaniu do rysunku, bratnią duszę odnajduje - przynajmniej tak mu się wydaje - w nauczycielu plastyki. Zapisuje się również do siłowni i na zajęcia tai chi chuan. Tę chińską gimnastykę leczniczą Go Nagai praktykował przez kilkanaście lat. Podczas wakacji jeden z jego przyjaciół zapoznał go z przedstawicielem wielkiego domu wydawniczego Shogakukan. Znajomość ta nie przyniosła jednak spodziewanych korzyści, a i w szkole wiodło mu się coraz gorzej. Nie zdał żadnych egzaminów na studia, porzucił naukę w liceum i tym samym rozwiał ambicje swoich najbliższych o karierze naukowej.

Harenchi Gakuen © Dynamic Planning

"Harenchi Gakuen" - jedna z wcześniejszych prac Go Nagai, ukazująca się na łamach "Shonen Jump" od 25 lipca do 25 sierpnia 1972 roku.

A SŁOWO STAŁO SIĘ CIAŁEM...

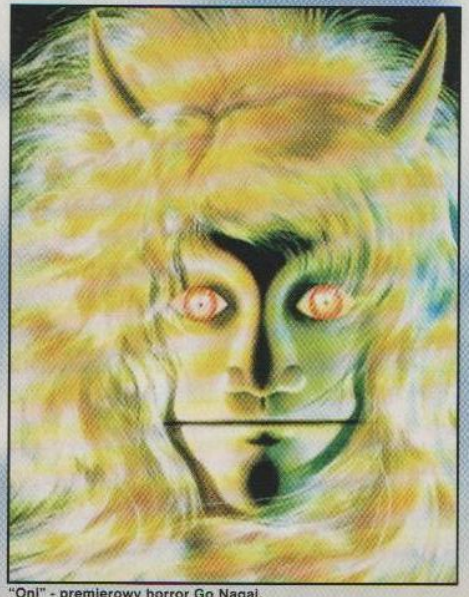
Go wylądował więc na korepetycjach, próbując wypełnić luki swojej niewiedzy. Tyle na temat teorii. Podczas gdy wszyscy rówieśnicy pilnie się uczyli, Go Nagai pozostał wierny swoim zainteresowaniom, poświęcając cały czas na rysowanie. Sytuacji nie sprzyjała również jego ciężka choroba. Rodzina podejrzewała nawet raka, a lekarze bardziej zajęci szlifowaniem prekognicji niż swoim fachem, dawali mu dwa-trzy miesiące życia. Wtedy też Go podjął ostateczną decyzję, że nigdy nie porzuci swojej pasji do rysowania, na bok odsuwając karierę zwieńczoną ewentualnym sukcesem finansowym i założenie rodziny. Na jego szczęście okazało się, że niedyspozycja była tylko przejściowa. Doszedł do siebie i natychmiast rzucił się w wir pracy. Zajęcie rysownika w początkowej fazie przyniosło mu jednak więcej rozczarowań. Zmagając się z brakiem podstawowych środków do życia, chwytał się różnych dodatkowych zajęć. W czasie, kiedy pracował jako kelner w restauracji, powstawał zarys historii rozgrywającej się w średniowiecznej Japonii. Akcja toczyła się wokół konfliktu pomiędzy ninja a samurajami przybywającymi z przyszłości. W ten oto sposób powstaje manga "Kuro-no Shishi", przez niektórych uparciuchów uważana za pierwowzór filmu "Terminator". Jedynym rzetelnym faktem na potwierdzenie tej tezy jest to, że pojawiła się ona piętnaście lat wcześniej niż filmowe dzieło Jamesa Camerona. Tak czy inaczej, ludzie z "Shonen Sunday" byli zachwyceni mangą i bez zbędnych słów zaproponowali mu posadę asystenta. Został przedstawiony również kierownictwu Mushi Production, dzięki czemu jego marzenia zaczęły nabierać konkretnych kształtów.

Podczas kolejnych wizyt usilnie starał się nawiązać kontakt z Osamu Tezuką, do którego to spotkania nigdy nie doszło. Udało mu się natomiast zaskarbić sympatię samego Shotaro Ishinomori. Ten, zaskoczony poziomem jego prac, a szczególnie "Kuro-no Shishi", zaproponował mu posadę asystenta. Ponieważ takie propozycje nie zdażają się co dzień, młody Go przyjął ją bez wahania. Wiązało się to z całkowitą zmianą trybu życia. U siebie przebywał zaledwie kilka dni w miesiącu, pracując czasami nawet dwadzieścia godzin dziennie bez żadnych przerw czy wolnych weekendów. Praca absorbowała go do tego stopnia, że zaczęło brakować mu czasu na spożywanie posiłków. Tak rygorystyczny tryb pracy w krótkim czasie pozwolił mu wyeliminować innych asystentów (to się nazywa naturalna selekcja). W wirze pracy z radością chwytał się każdej propozycji, nie zdając sobie sprawy, że w ten sposób alienuje się ponownie z otoczenia. Beztroska i wyciencząjąca organizm praca trwała w wypadku Go Nagai z górą dwa lata. Pewnego dnia, kiedy zobaczył swoje odbicie w lustrze, z przerażeniem

Go Nagai - król wielkich robotów.

stwierdził, że widzi przed sobą obcego sobie człowieka. Ten podstarzały i wychudzony mężczyzna stał się powodem jego decyzji, że przynajmniej jeden dzień w tygodniu poświęci na odpoczynek. W rezultacie ten upragniony dla wycieńczonego organizmu czas okazał się kolejnym dniem pracy, tym razem dla siebie - szlifował swoje stare scenariusze, przeglądał prace konkurencji i tworzył komiksy w stylu bardziej humorystycznym niż zazwyczaj. W ten sposób powstawały historie, można by już rzec "w stylu Go Nagai", lecz cały czas odwołujące się do wielkich mistrzów mangi - Osamu Tezuki i Shotaro Ishinomori. Z rozpoczętych we wczesnym okresie prac udało mu się "posklejać" w całość historie takie jak "Kuro-no Shishi", "Super Saiyuki" czy też "Oni".

Ale o tych i innych wydarzeniach z życia Go Nagai dowiecie się w kolejnym numerze.



"Oni" - premierowy horror Go Nagai.

Bandmanka & Mr.Gato

Ilustracje ze zbiorów własnych autorów

Mangowy survival

Manga w Polsce nie pojawiła się sama, przybyła w towarzystwie niezrozumienia i w otoczce skandalu. Niestety, nasi ziomkowie zdają się być bardzo odporni na fakty i mimo upływu lat, w różnego rodzaju prasie codziennej i czasopismach wyczytać można niestworzone rzeczy na temat mangi i co gorsze - z każdym dniem jest tego coraz więcej. Niczego nieświadomą opinię publiczną karmi się najróżniejszymi sensacjami, po raz setny udowadniając, że manga to tylko seks, przemoc oraz brak jakichkolwiek wartości, a na dodatek, o zgrozo, wszystko to jest przeznaczone dla niewinnych dzieci, których szpikowanie tymi okrucieństwami na pewno sprowadzi na złą drogę.

Otrzymujemy od Was wiele listów, w których opisujecie absurdalne sytuacje, jakich sami jesteście świadkami. Za każdym razem, gdy pojawi się w polskiej prasie jakiś artykuł związany z mangą, natychmiast jesteśmy przez Was o tym fakcie informowani. Opisujecie, wytykacie, często czujecie się bezsilni i prosicie o pomoc. Zawsze padają te same pytania - CZY i JAK się bronić. W pierwszym przypadku nasza odpowiedź zawsze jest taka sama i brzmi: OCZYWIŚCIE ŻE TAK! Natomiast odpowiedź na drugie pytanie nie jest już tak prosta. Jak? - pytacie? Nie ma na to jednej, prostej reguły, gdyż każdy przypadek jest inny. Piszecie, że często jesteście zaskakiwani przez przeciwników, niekiedy są to znajomi, koledzy ze szkoły, czasami rodzina lub przygodnie spotkane osoby. Mimo że są to różni ludzie, jedno ich łączy - nie cierpią bądź nie rozumieją mangi. Choć najczęściej obie te rzeczy występują jednocześnie, gdyż często jedno wynika z drugiego.

Poniżej znajdziecie krótkie przykłady najczęściej powtarzających się pytań i zarzutów kierowanych pod adresem mangi i jej fanów. Przeczytajcie je i wyciągnijcie wnioski, lecz nie próbujcie dosłownie powtarzać niżej podanych odpowiedzi. Rozmowa z drugim człowiekiem nie może przebiegać według ustalonego schematu, ponieważ każda konwersacja jest inna. I jeszcze jedno - nie traktujcie tych przykładów jako broni ostatecznej czy też "instrukcji rozłożenia przeciwnika na łopatki" - nie o to w tym chodzi. Nawet jeśli ktoś opowiada niestworzone rzeczy na temat mangi, często nie wynika to ze złośliwości, lecz zwykłej niewiedzy, a zatem nie używajcie argumentów do "wojen słownych", lecz do rzeczowej rozmowy, uświadamiającej konwersacji. Pamiętajcie, że Wasz "przeciwnik" to nie wróg - to przede wszystkim drugi człowiek, tyle że nie posiadający Waszej wiedzy na temat mangi. Przekażcie mu ją.

Przykład pierwszy: Manga to pornografia.

Zaczniemy z "grubej rury". Jest to jeden z najcięższych i najbardziej krzywdzących zarzutów kierowanych pod adresem mangi. Oczywiście powyższy argument najczęściej łączony jest z oskarżeniem rozpowszechniania pornografii wśród dzieci. Ile w tym racji?... Moi drodzy, ten zarzut słyszałem już setki razy, od rodziców, dziennikarzy i fanów. Ja w takich przypadkach zawsze porównuję mangę z... filmem. Najzwyklejszym w świecie filmem, takim, jakich wiele emitowanych jest w tv i wyświetlanych w kinach. A po co?... Zadajcie pytanie swojemu rozmówcy, dlaczego nie twierdzi, że film to pornografia? Przecież w tv, na kasetach, płytach i w kinach na całym świecie rozpowszechniane jest tysiące filmów o najróżniejszym zabarwieniu erotycznym. Dlaczego więc nikt nie twierdzi, że film to tylko pornografia? - odpowiedź jest prosta i jeśli Wasz rozmówca odpowie właśnie w taki sposób - macie go. - Produkcje erotyczne są tylko jednym z dziesiątków gatunków i podgatunków filmów, a przede wszystkim - są przeznaczone dla osób dorosłych o upodobaniach do tego typu produkcji, czyli dla ściśle określonego rodzaju widza. Mamy przecież filmy fabularne, komedie, horrory, historyczne, kryminalne, romanse, mydlane opery, filmy o sporcie, miłości, podróżach międzygwiezdnych i przyrodzie, zwierzętach i ludziach, filmy dokumentalne i dla dzieci - jest tutaj absolutnie WSZYSTKO, co tylko można sobie wyobrazić. I identycznie rzecz ma się z mangą. Prościej już tego wytłumaczyć nie można.

Przykład drugi: Manga jest dla dzieci.

Po wyjaśnieniach udzielonych w punkcie pierwszym, odparcie tego zarzutu powinno być dla Was przysłowiową "bułką z masłem". Przyrównanie mangi/anime do "klasycznego filmu" jest tutaj jak najbardziej na miejscu. Ja najchętniej korzystam z faktu, że w tv regularnie emitowane jest kino familijne, przeważnie wyprodukowane przez Disneya... no proszę - film dla najmłodszych, dla całej rodziny... a nikt mimo to nie twierdzi, że filmy są wyłącznie dla dzieci... Lecz tutaj takie wyjaśnienie nie wystarczy, gdyż chodzi tu o coś jeszcze. W tym przypadku bowiem ukazane zostało sedno niezrozumienia, gdyż postawiony tutaj zarzut można z równym powodzeniem ująć inaczej, a jednocześnie mówiąc to samo. Osoby, które tak właśnie twierdzą, wychodzą z założenia, że TO CO RYSUNKOWE jest WYŁĄCZNIE dla dzieci. Wielu ludzi, szczególnie w Polsce, nadal kojarzy filmy animowane z kreskówkami dla najmłodszych. Podobnie zresztą jest w przypadku komiksów. Spróbujcie kiedyś zapytać swoich znajomych (nie fanów mangi), z czym kojarzy im się komiks, z jakimi tytułami - zapewne nie zdziwicie się, gdy większość odpowiedzi będzie krążyła wokół amerykańskich superbohaterów czy też polskich klasyków, z całym należnym im szacunkiem rzecz jasna. Podstawowa rzecz, jaką musicie uświadomić swojemu rozmówcy w tym przypadku, to wyjaśnienie, że manga porusza WSZYSTKIE tematy, a produkcje dla dzieci, a i owszem - są, ale nie stanowią stu procent całości.

Przykład trzeci: Manga propaguje przemoc.

I do tego zarzutu najczęściej dołączany jest punkt drugi. Jeśli uda Wam się przekonać, że manga to produkcje nie tylko dla dzieci, z pewnością przyjdzie Wam zmierzyć się z kolejną wersją tego zarzutu. Wasz rozmówca zapewne, jeśli obejrzał jakieś anime, to był to albo jakiś serial tv (najczęściej Sailor Moon i to w szczątkowych ilościach), lub też film dla widzów starszych. Jeśli zbijecie argument o mandze przeznaczonej wyłącznie dla dzieci, usłyszycie zapewne, że w produkcjach dla dzieci też jest wiele przemocy, bo na przykład taka Czarodziejka z Księżyca zabija demony, Kapitan Tsubasa bije się z kolegami, a Generał Daimos... i tak dalej i tak dalej... i to się zgadza, ALE... czy tego nie ma w tych wszystkich serialach, również dla dzieci i młodzieży, które całymi setkami emitowane są każdego dnia na większości kanałów tv?! Oczywiście, że tak! I nikt nie może temu zaprzeczyć! Mało tego - już tak bardzo przywykliśmy do takiego stanu rzeczy, że większość z nas nawet tego nie zauważa. W mandze jest natomiast inaczej. Dlaczego? BO TO JEST RYSUNKOWE... oczywiście, a jakie ma być? - gdyby istniała możliwość wyemitowania tych wszystkich seriali dla młodych widzów w wersji rysunkowej, nagle okazałoby się, że podniósł się lament, bo "tam jest tyle przemocy!". Nie, moi drodzy - jej wcale nie ma tam więcej, problem tkwi tylko w naszym podejściu do tematu... I jeszcze jedna bardzo ważna rzecz - manga/anime jest wytworem diametralnie innej kultury. Pamiętajcie, że Polacy i Japończycy do wielu spraw podchodzą z bardzo różnych stron. Nas bulwersuje, że rysunkowa postać może się rozebrać do naga, ich z kolei, że matka w ciąży pali papierosa. Pamiętajcie - mamy do czynienia z dwoma różnymi kulturami. Żadna z nich nie jest ani lepsza, ani gorsza, po prostu obie bardzo się od siebie różnią. Rzecz jednak nie w tym, aby szukać elementów, które nas różnią, lecz tych, które nas łączą...

Przykład czwarty: Manga to głupie opowiastki, bez jakichkolwiek wartości intelektualnych.

I tutaj często padają porównania z takim czy innym producentem filmów animowanych czy też komiksów. Słyszymy stwierdzenia, że w jednych produkcjach mamy wspaniałe opowieści z morałami, a w mandze/anime to tylko przemoc, krzyki, golizna... I tutaj znowu wracamy do punktu wyjścia, tyle że tym razem zaczęliśmy z nieco innej, bardziej ogólnej strony. W zasadzie możecie sięgnąć do punktu pierwszego i rozpocząć argumentację od przedstawienia wszystkich gatunków, rodzajów mangi i anime, ze szczególnym naciskiem na produkcje wybitne, których w tym temacie jest wystarczająco dużo i nie musicie się obawiać, że zabraknie Wam tytułów - pod tym względem manga rządzi w całej rozciągłości. Przykłady? Jest ich wiele: twórczość Katsuhiro Otomo (np. Akira, Roujin Z), Mamoru Oshii (np. Patlabor, Ghost in the Shell), produkcje wytwórni Gainax, Ghibli, w tym ostatnim zawiera się twórczość Hayao Miyazakiego (m.in. My Neighbor Totoro, Whisper of the Heart, Nausicaa, Mononoke Hime itd.), jest tego o wiele więcej i nie czas ani sposób wszystkiego tutaj wymienić, to już musicie poznać sami.

Przykład piąty: Manga to tania animacja i tandetna, nie dorastająca do pięt produkcjom zachodnim.

Kolejny koronny dowód. Dziwne - dowód koronny, tylko... jakoś go nie widać. Nie chcę tutaj dokonywać porównań, rzucając nazwami producentów i tytułami filmów, nie o to chodzi. Choć zapewniam, że gdybym to uczynił, nie ostałaby się sucha nitka nawet na największych gigantach światowej animacji, lecz... nie w tym rzecz. Nie ma sensu dokonywać porównań i mieszać wszystkiego z błotem, bo i po co? Nikt z tego nie będzie miał korzyści, no... chyba że ktoś czerpie satysfakcję z rozpowszechniania tanich sensacji. Nie, w tym przypadku nie o to chodzi. Takie porównania nie mają większego sensu, choć z drugiej strony trzeba przyznać, że są bardzo przejrzystym przykładem, zrozumiałym chyba dla każdego. Żadnego fana przekonywać chyba nie muszę, że osiągnięcia japońskiej animacji są wybitne. Japończycy potrafią za śmieszne pieniądze wyprodukować animacje bijące na głowę wszystko i wszystkich. W tym samym czasie, gdy inna wytwórnia te same pieniądze przeznacza zaledwie na rozruch projektu, japońska wytwórnia za taką samą sumę produkuje super dzieło, bijące na głowę konkurencję pod każdym praktycznie względem. A zatem, gdyby podjąć się odpowiedzi na ten zarzut, manga (w domyśle - anime) odniosłaby druzgocące zwycięstwo, ale... czy zamiast porównywać i walczyć ze sobą, nie lepiej pozwolić, aby na rynku obecne były wszystkie produkty? Wszak różnorodność jest rzeczą jak najbardziej pożądaną i pozytywną dla każdego rynku, nieprawdaż?

I tak dotarliśmy do końca. Oczywiście rzecz została tutaj potraktowana bardzo powierzchownie i wiele można by jeszcze do tego dorzucić, ot na przykład setki bardzo sensownych "zarzutów" typu: "mają takie wielkie oczy", "tak głośno krzyczą", "wypuszczają tyle gadżetów i wyciągają od ludzi pieniądze" itd. (ja wcale nie żartuję! - to są przykłady wzięte z życia!), lecz te "zarzuty" nie są żadnymi zarzutami i można je zbyć równie bezsensownymi twierdzeniami typu: "a w amerykańskich filmach mówią po amerykańsku" itp., więcej przykładów nie podam, bo wymyślanie ich wydaje mi się co najmniej bezsensowne. Mówiąc ogólnie, jest to temat zbyt rozległy na jeden krótki tekst, nie sposób za jednym razem powiedzieć o wszystkim. Zapewne wielu z Was dojdzie do innych wniosków i znajdzie inne odpowiedzi na wyżej postawione zarzuty. Bardzo mnie to cieszy. Nie było moim celem podanie jedynego, właściwego przepisu na sukces, lecz wskazanie kierunku i sposobu działania. Pamiętajcie o jednym - odpowiedzią na wszystkie zaczepki jest Wasza wiedza i hart ducha. Jeśli chcecie, aby Was rozumiano, musicie jak najwięcej wiedzieć o swoim hobby i... nie poddawać się. Reszta przyjdzie sama. Nikt nie twierdzi, że odniesiecie natychmiastowy sukces i że dzięki tym przykładowym odpowiedziom przekonacie wszystkich wokół o swoich racjach, nie, nie o to chodzi. Rzecz polega na tym, abyście byli świadomi swoich czynów i zawsze byli gotowi do przedstawienia swojego stanowiska w taki sposób, aby druga strona zdała sobie sprawę, że ma do czynienia z dojrzałym fanem...

Pamiętać musicie jeszcze o jednym - to nie sama wiedza decyduje o sile argumentów, lecz umiejętność jej wykorzystania. Informacje musicie dobierać w taki sposób, aby w jak najkrótszym czasie przekazać drugiej osobie jak najwięcej istotnych faktów w jak najprostszy sposób, dzięki czemu skłonicie swojego rozmówcę do zweryfikowania swoich poglądów. I pamiętajcie - nic na siłę.

Nie liczcie również na to, że będziecie odpierali dokładnie takie zarzuty jak te przedstawione wyżej, gdyż w praktyce większość z nich składa się z różnych argumentów przemieszanych ze sobą w różnych proporcjach. Od Was zależy jaką dacie odpowiedź. Musicie ją modyfikować zależnie od sytuacji. To wbrew pozorom nie jest takie trudne, musicie tylko pamiętać o kilku podstawowych sprawach. Po pierwsze - zarzuty wynikają z niewiedzy, a zatem chcąc kogoś przekonać, musicie przekazać podstawowe informacje, niezbędne do zrozumienia tematu. Po drugie - nie wojna, lecz konstruktywna, spokojna rozmowa. Po trzecie - zawsze najlepiej używać jest powszechnie znanych i rozumianych porównań (patrz: anime - film z udziałem aktorów). Po czwarte - nie ma po czwarte. To koniec. Prawda, że proste?

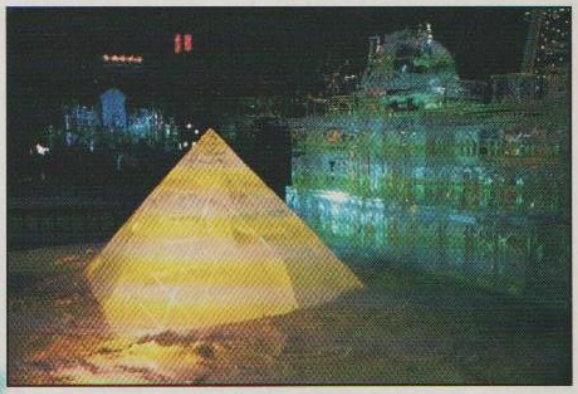
A może wcale nie takie proste? Bo przecież... Jeśli chcemy należeć do Europy i świata i chcemy tam wnieść "cząstkę" siebie, musimy się nauczyć tolerować i ROZUMIEĆ "cząstki" innych narodów. Świat staje się coraz "mniejszy" dzięki łączom satelitarnym, coraz szybszym komputerom i środkom lokomocji. Wkrótce stanie się on "globalną wioską", gdzie przewijać się będzie obok siebie setki kultur i poglądów... Jeśli nie nauczymy się akceptować swoich różnic i zgodnie ze sobą współistnieć... nie będzie dla nas przyszłości. Manga jest właśnie jedną z takich różnic - drobiazg, zdawałoby się - nic nie znacząca drobinka wśród tysięcy o wiele większych problemów społecznych. Fakt. Ale jeśli nie przećwiczymy naszego zachowania na takich właśnie nieistotnych z pozoru drobiazgach, to jak sobie poradzimy z większymi problemami...??? Czy nie powinniśmy przyjrzeć się sobie bliżej... Na koniec jeszcze jedna anegdotka, niestety prawdziwa - otóż byłem świadkiem pewnej, klasycznej powiedziałbym, sceny, która miała miejsce przed jednym z kiosków z prasą: pewna mama z około dziesięcio-, może jedenastoletnim dzieckiem, kupowała jeden z popularnych tygodników dla kobiet i kilka paczek papierosów, wtem dziecko zauważyło na wystawie jakiś komiks, który kosztował dosłownie kilka złotych, po czym rozgorączkowane poprosiło rodzicielkę o zakup niniejszej pozycji. Jaka była odpowiedź, zapytacie? - Nie mam pieniędzy!... Wnioski wyciągnijcie sami...

Kończę ten wywód, gdyż zaczyna się robić zbyt poważnie, a pomyśleć, że zaczęło się od jakiejś głupiej pogadanki na temat bzdurnych kreskówek...

I to już był naprawdę ostatni przykład... bywajcie!

Mr Jedi

Święta japońskie - LUTY



Patrząc za okno, trudno sobie uprzytomnić, że mamy zimę. Japończycy na ogół lubią zimę, bowiem śnieg ma tę zaletę, że pozwala na uprawianie sportów zimowych, zatem wielu mieszkańców południowych terenów kraju wykorzystuje ten okres na wyjazdy z rodzinami na północ (Hokkaido to prawdziwy raj dla narciarzy). Dodatkowo luty jest miesiącem uznawanym przez japończyków za najbardziej śnieżny i mroźny. Może więc nieco dziwić, że jest to jednocześnie (wg starego kalendarza) początek wiosny. Jako ciekawostka, luty (podobnie jak sierpień) nazywany jest potocznie "nippaichi no buta", czyli jest to najbardziej pechowy miesiąc do robienia wszelkiego typu interesów.

Ale wracajmy do początku wiosny, zwanego w Japonii "SETSUBUN". W przeszłości to słowo oznaczało zmianę sezonu. Nie dotyczyło żadnej konkretnej uroczystości czy okresu kalendarzowego. Obecnie jednak zostało utożsamione z rozpoczęciem wiosny i przypada między 3 a 4 lutego. Wracając jeszcze raz do starego kalendarza - pierwszy dzień wiosny był początkiem nowego roku, natomiast dzień poprzedni (to właśnie on nosił nazwę "setsubun"), był odpowiednikiem naszego Sylwestra. Tego dnia w większości świątyń odbywają się uroczystości, których motywem przewodnim jest przeganianie demonów. Złe duchy wyganiane są ponadto z biur, szkół, przedszkoli i oczywiście z domów prywatnych. Przy tej okazji rozsypuje się fasolę, wymawiając słowa "Oni wa soto, fuku wa uchi", co znaczy - "precz z demonami, niech przybędzie szczęście (powodzenie)"... Przed świątyniami odbywają się lokalne festiwale, podczas których dzieci rzucają poświęconą fasolę z ozdobnych pudełeczek, w cele obrazujące złe moce. W północnych okręgach kraju wierzy się, że demony tego dnia można również odegnać smrodem palonych sardynek (fuj!) lub ryżowymi ciasteczkami mochi, przybijanymi do ram okien i drzwi.

3 LUTEGO - odbywa się w świątyni Izumo Taisha w Matsuyama rytualny taniec kagura. Jest to uroczystość shinto związana ściśle z historią boskości Japonii. Tancerze w ciągu 5-6 godzin tańczą dwa układy. Pierwszy to Daikoku Mai (jest to drugie imię boga Okuninushi-no mikoto, który jest opiekunem chramu). Drugi układ nosi nazwę Yamata-no-orochi i jest przedstawieniem obrazującym walkę brata bogini Amaterasu, boga wiatru Susanoo-no-mikoto z

ośmioglowym smokiem. Wielokrotnie wspominałem o tej legendzie. Wygnane bóstwo niebiańskie pomogło lokalnemu bogu... W zamian za rękę jego córki, Susanoo obiecał pokonać potwora, który regularnie nachodził siedzibę boga. Bóg wiatru najpierw za pomocą sake spił smoka do nieprzytomności, a potem posiekał go na kawałki. Może to niezbyt zgodne z honorową walką, ale nawet Bushido uczy, że "jeśli nie możesz pokonać wroga siłą, użyj podstępu". Dodatkowo, w ogonie bestii Susanoo znalazł cudowny miecz Kusanagino-tsurugi, który podarował siostrze. Poświęcony temu zdarzeniu taniec odbywa się na specjalnej platformie przy akompaniamencie fletów, bębnów i dzwonów. Co do pochodzenia samego tańca kagura, to ma on również boski rodowód, ale o tym napiszę szerzej wkrótce.

3 LUTEGO - to dzień TSUBAKI MATSURI w świątyni Tsubaki w Matsuyama. Święto to nazywane jest inaczej "Festiwalem Kameliowym", bowiem od tego dnia zaczyna się liczyć okres kwitnienia tego pięknego kwiatu, co jest jednocześnie symbolem nadchodzącej wiosny. Świątynia Tsubaki jest siedzibą Iyozuhiko-no-mikoto, który jest patronem powodzenia i szczęścia w interesach. Każdy Japończyk mający coś wspólnego z biznesem kupuje tego dnia na terenie świątyni słodycze Otayan, mające temu szczęściu dopomóc.

8 LUTEGO - to święto HARI-KUYO poświęcone igle. Tego dnia wszyscy krawcy, tkacze, osoby szyjące kimona (wbrew pozorom to nie są krawcy, bo znajdują się w tej herarchii jakby stopień wyżej), jednym słowem osoby żyjące z pracy igieł, dziękują tym "narzędziom pracy" i wychwalają ich umiejętności. Dopiero tego dnia wolno się pozbyć połamanych igieł, urządzając im swoisty pogrzeb. Połamane w służbie człowieka igły wbija się ceremonialnie w specjalne ciasto konnyaku (diabli język) lub w serek tofu. 8 lutego nie wolno pracować przy pomocy igieł. Mowa tu o szyciu, cerowaniu, fastrygowaniu itp.

11 LUTEGO - Kenkoku-Kinen-No-Hi - według kronik Nihongi i Kojiki jest to dzień objęcia władzy przez cesarza Jimmu (przypominam, że to praprawnuk bogini Amaterasu, wnuk Niningi-no-mikoto i pierwszy cesarz Japonii) w pałacu Kashihara w Yamato w roku 660 p.n.e. Dzień ustanowiony w XIX wieku jako święto narodowe był obchodzony jako jedno z najuroczystszych świąt kraju do roku 1946, w którym konstytucja pozbawiła cesarzy boskiego pochodzenia. Był on wówczas nazywany Kigensetsu, czyli dzień początków nowej ery.

W środku lutego (nie ma jakiejś konkretnej daty rozpoczęcia) rusza impreza, która z lokalnej atrakcji stała się festiwalem międzynarodowym. Myślę tu o Śnieżnym Festiwalu w Sapporo. Lodowe i śniegowe rzeźby powstają na terenie niemal całego miasta. Od tych małych, po kilkupiętrowe giganty. Swój skromny początek impreza ta miała w roku 1950. Kilku studentów miejscowej uczelni ulepiło tego dnia sześć dużych rzeźb w parku Odori. Wielkie zainteresowanie tym "wyczynem" sprawiło, że po roku w tym samym okresie rzeźb było już ponad dwadzieścia. Władze miejskie, widząc w tym szansę wyjścia na zewnątrz, wciągnęły imprezę na listę corocznych atrakcji. Prawdziwą reklamę Festiwalowi zrobiła w 1972 roku Zimowa Olimpiada odbywająca się w Sapporo. No i zaczęło się... Władze miejskie ogłosiły, że Śnieżny Festiwal jest rangi międzynarodowej i z niewinnego rzeźbienia w śniegu zrobiły turniej, w którym zwycięzców czekały niebagatelne nagrody. W roku 1974 przybyło 6 ekip spoza

Japonii. W roku 1997 było ich już 21 (z 19 krajów). W tym roku spodziewać się ich należy jeszcze więcej. Robiąca wrażenie jest również ilość osób odwiedzających festiwal. W zeszłym roku Sapporo odnotowało ich ponad 2.5 miliona.

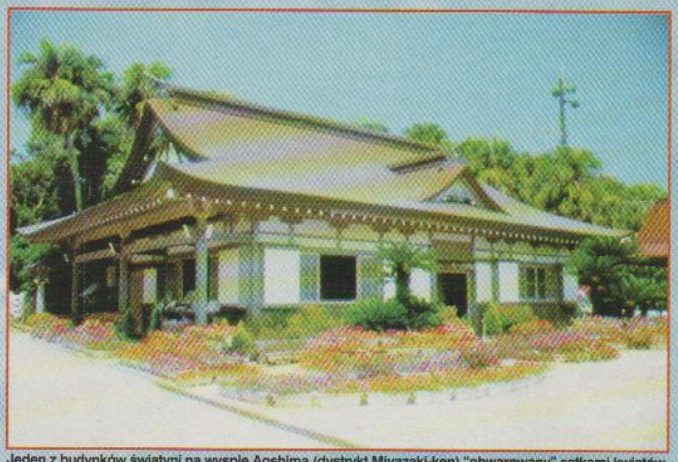
Tyle o lutym. Marzec i kwiecień (jak wskazują znaki na niebie i ziemi) wystąpią w następnym numerze razem, zamykając i kończąc żywot tej rubryki (tak, tak, to już 12 miesięcy). No to do miłego...

Darek Styrna

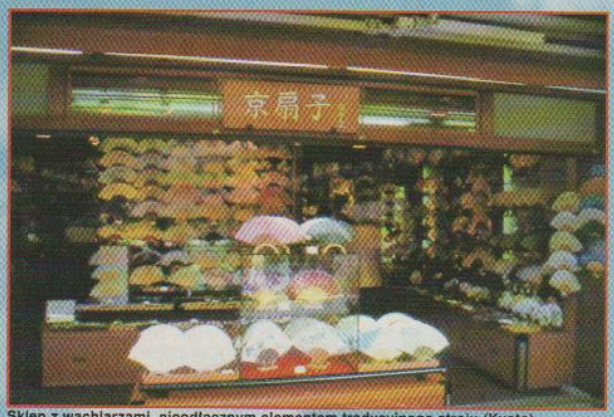
Foto: Sapporo

NA DWÓCH BIEGUNACH KULTUR

Fryzury (peruki) i makijaż noszone przez maiko, nastoletnie kandydatki na gejsze.



Jeden z budynków świątyni na wyspie Aoshima (dystrykt Miyazaki-ken) "obwarowany" setkami kwiatów.

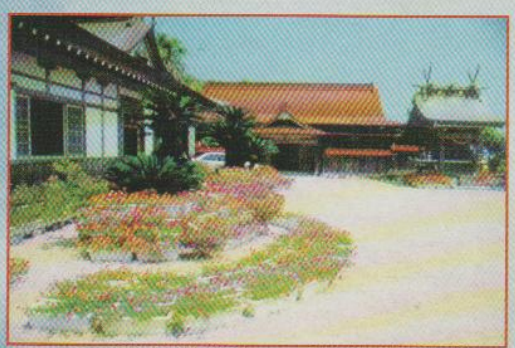


Sklep z wachlarzami, nieodłącznym elementem tradycyjnego stroju (Kyoto).

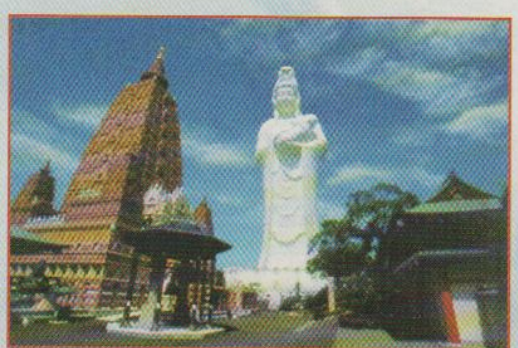
Jeden z wielu niewielkich przydrożnych punktów sprzedaży owoców. Nie ma tam sprzedawców, ale wypisane ceny wskazują, ile pieniędzy należy wrzucić do drewnianej skarbonki. Chociaż tego rodzaju "sklepów" nie znajdzie się w dużych miastach, należy docenić uczciwość Japończyków. Z trudem można sobie wyobrazić, aby taki "sklep" przyniósł dochód w Polsce.

Europejczyk, który po raz pierwszy znalazł się w "kraju kwitnącej wiśni", staje twarzą w twarz z zupełnie nowym rodzajem zjawisk. Zaraz po wejściu do samolotu, otoczony wyłącznie ludźmi ze wschodu, odniosłem niezwykłe wrażenie alienacji. Na szczęście nie trwało ono długo. Zachęcony naturalnym uśmiechem i niespotykaną w naszym kręgu kulturowym serdecznością, szybko nawiązałem pierwszy kontakt z tymi niezwykłymi ludźmi. Prawdopodobnie miałem trochę szczęścia, gdyż do końca mojej podróży nie spotkałem nikogo, kto zniszczyłby mój pozytywny, niczym nie skażony wizerunek Japończyków. Zdaję sobie sprawę, że wydawanie uogólnionych sądów na temat społeczeństwa i kraju, w którym przebywałem zaledwie trzy tygodnie, jest ryzykowne i obarczone możliwością błędu. Niemniej wydaje mi się możliwe podjęcie próby określenia specyficznych cech mieszkańców tych jakże odległych wysp i porównanie dwóch tak odmiennych krajów jakimi są Japonia i Polska. Na przestrzeni ostatnich 150 lat Japonia przeszła przez trudne procesy transformacji, tym trudniejsze, że narzucone z zewnątrz. Zmiany epoki Meiji, a potem kolejne - podyktowane przez USA w formie konstytucji z 1947 roku, w połączeniu z wyjątkową pracowitością i solidnością tego narodu wydały swój owoc. Pomimo ostatniego kryzysu Japonia pozostaje niekwestionowanym mocarstwem światowym. Jej siła i poziom rozwoju wyraża się nie tyle poprzez ilość i moc konwencjonalnej czy niekonwencjonalnej broni, co przez wskaźniki ekonomiczne. Nie trzeba chyba przypominać, że nasz kraj jest na etapie transformacji, której koniec nie wydaje się wcale bliski. Dystans gospodarczy dzielący oba kraje wyraża się między innymi w dochodzie na jednego mieszkańca, produkcie krajowym brutto, postępie technicznym i innych wskaźnikach ekonomicznych. Jeżeli przełożyć to na warunki codziennej egzystencji przeciętnego Polaka i Japończyka, to można by, jak sądzę, dojść do wniosku, że codzienne problemy i oczekiwania są w obu przypadkach odmienne. Potencjał ekonomiczny to jednak nie jedyna różnica widoczna na pierwszy rzut oka. Kolejnym bardzo istotnym aspektem jest wyraźnie odmienna mentalność obu nacji. Bardzo trudno jest przełożyć sposób myślenia Japończyków na kanon myślenia i zachowania Polaków i w ogóle Europejczyków. Wpisani od urodzenia w chrześcijański krąg tradycji, skazani na wąskie, europocentryczne widzenie zjawisk, nie jesteśmy w stanie w pełni odebrać specyfiki myślenia Japończyków i uświadomić sobie istoty naszej odmienności. Nie ulega też wątpliwości, że Japończykom trudno jest zdefiniować nasz sposób myślenia i percepcji zjawisk. Wydaje mi się, że odrębność religii jest tylko jednym z czynników w obliczu mniej lub bardziej powszechnej sekularyzacji (ateizacji?) obu społeczeństw. Niejednokrotnie spotykając się z przeróżnymi osobami, nie mogłem zrozumieć ich reakcji ani intencji. W mentalności ludzi, których poznałem pociąga mnie szczególnie ich łagodne, wyważone usposobienie, naturalna życzliwość i - jedyna z tych cech właściwa Polakom - gościnność. Trzeba jednak wyraźnie zaznaczyć, iż możliwe jest, że Japończyk nieprzygotowany na kontakt z Europejczykiem prawdopodobnie się tego przybysza... przestraszy (!!!). Jakkolwiek jest to bardziej możliwe w przypadku ludzi starszych, mieszkających na wsi i w małych miasteczkach, to nie musi być to regułą. Taka sytuacja miała miejsce, gdy spacerując zatłoczonymi ulicami Tokio postanowiłem nabyć jedną z ulotek, które rozdawała młoda Japonka. Kiedy przecisnąłem się między przechodniami, zrobiłem krok w jej kierunku i wyciągnąłem rękę po ulotkę, ona natychmiast cofnęła swoją dłoń i przesunęła się dwa kroki do tyłu (!?). Pomyśla-

Kuchnia - samo serce tradycyjnej restauracji "Sanzoku" (dystrykt Yamaguchi-ken)



Budynki świątyni na wyspie Aoshima (dystrykt Miyazaki-ken) "tonące" w kwiatach.



Kilkupiętrowy posąg Buddy i świątynia Naritasan - kannon, są przykładem wpływu religii rodem z Indii.

Nocny widok tradycyjnej Japońskiej restauracji o nazwie "Sanzoku".

łem, że może jednak nie wyglądam na barbarzyńcę i próbowałem "oswoić" moją "ofiarę" za pomocą miłego uśmiechu, ale wszystko na nic - dziewczyna ta nie zdobyła się na wręczenie mi broszury. Pouczony sugestią mojej przyjaciółki Kaai, która mi towarzyszyła, wycofałem się z zamiaru "ograbienia" młodej Japonki z jej ulotki. Jak się później dowiedziałem (tu ponownie pomogła mi Kaai), dziewczyna, którą spotkałem na ulicy po prostu się mnie przestraszyła (!!!). Wyjaśniono mi, że wszystko to stało się za sprawą moich "wielkich" oczu i "dużego" nosa (!?). Takie właśnie cechy "szczególne" charakteryzują Europejczyków w przekonaniu Japończyków. Oni sami z kolei nie lubią, gdy wspomina się o ich "skośnych" oczach. My niestety nie jesteśmy w stanie zrozumieć, że z ich punktu widzenia azjatyckie oczy nie są "skośne" tylko najzupełniej normalne. To właśnie my "dysponujemy" oczami o rzekomo ponadnaturalnych rozmiarach.

Apetyczne choć nieco tajemnicze menu restauracji "Sanzoku" (dystrykt Yamaguchi-ken).

Jedna z przydrożnych maszyn do sprzedaży jajek na monety (!), znajdujących się w obrębie wsi.

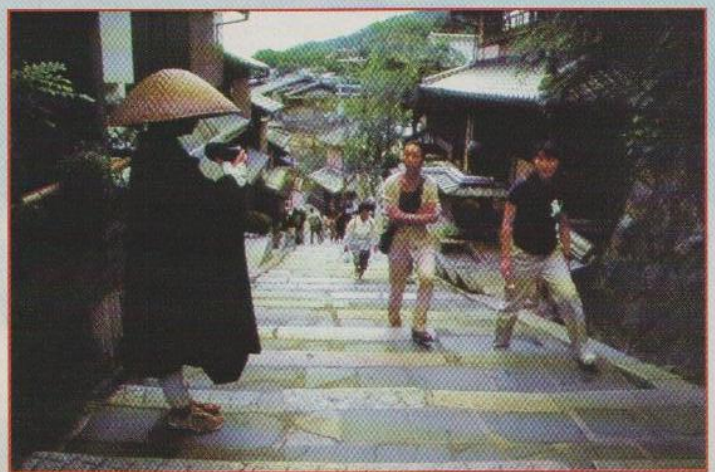
Kolejnym zagadnieniem, które warto poruszyć, jest stosunek do pracy i organizacja czasu. Japończycy są do tego stopnia solidni i zdyscyplinowani, że większość z nich ma zasadę układania planu zajęć, czy też harmonogramu obowiązków, na cały rok z góry. Nie żyją raczej "z dnia na dzień". Mają przy tym nadzwyczajny stosunek do zawodu jaki wykonują i w ogóle pracy. Moja przyjaciółka powiedziała mi kiedyś, że może wziąć trzy tygodnie urlopu rocznie. Dodała jednak, że nigdy nie bierze więcej niż 10 - 14 dni gdyż... "szkoda jej pracodawcy" (!!!). Nie do końca jestem w stanie ustalić co miała na myśli. Jedno jest jednak pewne - wygląda na to, że praca jest dla wielu Japończyków treścią ich życia i największym polem do samorealizacji. Być może wchodzi w grę również obawa przed utratą pracy. Nawet jeżeli tak jest, to można bez obaw stwierdzić, że w Japonii występuje szczególny rodzaj relacji pomiędzy pracownikami i pracodawcą, zupełnie obcy ludziom ze środkowej Europy. Gdy Japończycy pracują, nigdy nie dają po sobie poznać, że są zmęczeni. Traktują klientów z najwyższym szacunkiem i zaangażowaniem, a typowo polskie picie "herbatki" czy "kawusi" w miejscu pracy po prostu dla nich nie istnieje. Są profesjonalistami w tym co robią. Myślę, że moglibyśmy się od nich wiele nauczyć. Niestety pięćdziesiąt lat socjalistycznego eksperymentu zbiera u nas swoje żniwo.

Warto także zastanowić się nad sposobem w jaki się ubieramy. Obecnie jest to oczywiście indywidualną sprawą każdej osoby, niemniej tradycyjne stroje obu narodów charakteryzują się wyjątkową niepowtarzalnością. Na próżno oczywiście szukać by najmniejszego podobieństwa. Kimono jest znane w wielu krajach świata. Chociaż nasze stroje tradycyjne nie są tak znane, nie ustępują innym swą oryginalnością. Jeżeli zaś chodzi o modę współczesną, to można by sądzić, iż młodzi ludzie w Polsce i Japonii ubierają się dość podobnie. Po bliższej obserwacji wydaje się jednak, że Japończycy noszą odważniejsze kreacje (szczególnie w Londynie), co czasami sprawia wrażenie ekscentryczności. Zastanawiam się czy nie wynika to z chęci odreagowania trwającego od stuleci zaniku indywidualności i uniformizacji społeczeństwa Japońskiego. (Lekcję tą przerobiliśmy również my, w innych warunkach i na innych zasadach).

Nie sposób pominąć kwestii bardziej neutralnej - upodobań kulinarnych. Nie jest dla nikogo tajemnicą, że zawartość stołu bardzo różni się w obu krajach. Mięso ośmiornicy nie znalazło by u nas wielu nabywców. Nieczęsto też mamy do czynienia z krabami i innymi potrawami z głębin mórz i oceanów. Z kolei Japończycy zareagowali z niesmakiem, gdy do ciepłego ryżu dodałem śmietany i cukru. Musiałem przerwać te "praktyki", gdyż o mało nie zakończyłbym przedwcześnie tak starannie przygotowanego przez gospodarzy posiłku. Pomimo tak różnych przyzwyczajeń znalazłem w bogatej kuchni Japońskiej kilka doskonałych potraw, z których najlepszą była (był?) "tamagojaki". Istnieje jednak coś, co łączy obydwie kultury. Mam na myśli upodobanie do kwiatów. Japończycy potrafią z kwiatów wyczarować cuda. Towarzyszą im one przez cały rok i dają im wiele satysfakcji, przynajmniej kobietom. Jeżeli nie zna się indywidualnych zainteresowań osoby płci żeńskiej, to jest niemal pewne, że podarowanie kwiatów sprawi jej wielką, nieukrywaną przyjemność. Jest to oczywiście prawdą również w przypadku Polek, a coraz większa ilość kolorowych kwiatów pojawiających się latem na parapetach i balkonach świadczy, że zaczynamy doceniać te piękne rośliny.

Jak widać sporo nas różni i tak niewiele łączy. Myślę, że jest to bardzo pozytywne zjawisko. Możemy się wzajemnie odkrywać krok po kroku i delektować swoją odrębnością. Raczej nie ma przy tym znaczenia kto jaką religię czy światopogląd reprezentuje, jak się odżywia czy ubiera. Bez tych różnic świat byłby skąpy i pozbawiony uroku.

Tekst & foto: Przemysław Olejnik



Specyficzny strój kapłanki proszącej o jałmużnę (Kyoto).

Maiko na ulicach Kyoto w całej swej okazałości.

NASTĘPNE KAWAII ZA 2 MIESIĄCE!
UWAGA!!!

JAPOŃSKI LEKSYKON... część IV

"Nim wyjedziesz do obcego kraju, dowiedz się co jest czym i czego tam nie wolno"
przysłowie japońskie

W tym miesiącu kończymy z leksykonem i czekamy na propozycje interesujących Was tematów. Piszcie o czym chcielibyście się dowiedzieć, a my obiecujemy jak najszybciej zrealizować Wasze zamówienia. A teraz hasła od R do Z...

RONIN - "człowiek-fala"; samuraj bez pana. Roninem stawał się każdy bushi, którego pan zmarł lub zginął w bitwie. Bywało również, że samuraj mógł zostać karnie wyrzucony ze służby. Stawał się wówczas wędrownym "mieczem do wynajęcia". Często z braku środków do życia wkraczał na drogę przestępstwa. Mimo że zachowywał wszystkie przywileje i prawa stanu szlacheckiego, był w praktyce pozbawiony jakichkolwiek regularnych dochodów, bowiem jego "pensja" zależała

Toshiro Mifune grał niejednokrotnie rolę ronina - scena z filmu "Straż przyboczna" A. Kurosawy.

od jego przydatności w służbie konkretnego pana. Jak wiecie, wielkie latyfundia ziemskie należały do książąt i to oni decydowali, jakie części dochodu z tych ziem dostawali służący im samuraje. Jeżeli samuraj tracił pana, tracił również dochody. Zdarzało się, że ronin nie mogący sobie znaleźć miejsca popełniał samobójstwo na dworach książęcych. Miał w ten sposób szansę ocalić los swojej rodziny, która często w takiej sytuacji była brana pod opiekę dworu.

RIKSZA lub Jin-riki-sha - (człowiek-siła-wóz) to dwukołowy wózek ciągnięty siłą ludzkich mięśni. Jego powstanie przypisuje się bogatemu kalece, który na przełomie wieku uznał palankin za mało wygodny i wymyślił ten dwukołowy wózek. Niektórzy przypisują ten wynalazek Chińczykom, ale to duża pomyłka. Riksza to twór czysto japoński, a świadczy o tym chińska nazwa pojazdu - tung-jang-czhe czyli "japoński wóz". Obecnie możemy riksze zobaczyć jedynie w zabytkowych częściach miast, jak Kioto, gdy rozwożą turystów lub gejsze na umówione spotkania.

SAKE - Napój alkoholowy o zawartości od 12 do 16% alkoholu wytwarzany z fermentującego ryżu. Tradycja głosi, że nim Japończycy poznali sztukę destylacji, sake miała formę gęstej melasy i była jedzona. Podobno jedynie w celach leczniczych, wzmacniających zdrowie i "stan ducha". Obecnie podstawą produkcji jest wysokogatunkowy ryż, czysta woda źródlana i niska temperatura. Proces fermentacji dzieli się na dwa trzydziestodniowe okresy. Po tym czasie sake zlewana jest do odstojników, w których opada z niej biały osad, po czym czysty alkohol butelkuje się. Sake podawana jest na zimno lub podgrzewana (nazywa się wówczas kan-zake). W przeciwieństwie do

Tak pakuje się drogie gatunki sake z północy.

większości alkoholi, które z czasem nabierają mocy i "szlachetności", okres przechowywania sake nie powinien być dłuższy niż jeden rok. Dodać należy, że sake

A tak w beczułkach sprzedaje się sake tradycyjnie.

odgrywa ważną rolę podczas ceremonii zaślubin oraz w czasie składania ofiar bóstwom shintoistycznym (nie ma co ukrywać - bogowie też lubią sobie czasem chlapnąć).

SAKURA - czyli wiśnia japońska. Absolutna królowa japońskiej natury, której kwiaty otaczane są

Kwitnące wiśnie w Parku Ueno w Tokio.

miłością i szacunkiem. Oglądanie kwiatów wiśni (hana-mi) przypadające na przełom marca i kwietnia to jeden z najradośniejszych okresów roku w Japonii. Istnieją wiśnie o kwiatach, których kolor jest utrzymany w odmianach bieli, różu i kremu. Kwiat wiśni nie więdnie, ale po prostu gubi płatki. W tym okresie parki, w których kwitną wiśnie, wyglądają jak pokryte śniegiem. Owoc wiśni japońskiej jest niejadalny i tysiące drzewek jest hodowanych jedynie dla ulotnego piękna ich kwiecia. Pączki wiśni konserwuje się w soli. Zaparzone dają pachnący i smaczny napój podawany m.in. w trakcie ceremonii ślubnej.

SAKURAJIMA (1118 m. n.p.m.) - wulkan leżący na półwyspie Sakurajima na południu Kiusiu. Nie należy do najwyższych wulkanów Japonii, ale zasługuje na wzmiankę z powodu największego wybuchu w historii archipelagu. W styczniu 1914

Wulkan Sakurajima - popis piękna i grozy.

roku eksplozja wulkanu wyrzuciła lawę i popioły na ponad 10 km w górę, a płynąca magma wypełniła cieśninę Kagoshima, zmieniając wyspę Sakurajima w półwysep.

SAMURAJ - "bushi", wojownik. Szlachcic i rycerz feudalny. Słowo pochodzi od określenia saburau (służyć). Jako warstwa społeczna samuraje istnieli już pod koniec XII wieku, by pełnię praw uzyskać w epoce Tokugawa (Edo). Podstawą ich bytu było służenie konkretnemu panu. Mógł być nim daimyo lub hatamoto. Tytuł samuraja był dziedziczny, ale można go było początkowo otrzymać drogą awansu społecznego (przed epoką Edo). Hierarchia wśród samurajów opierała się zazwyczaj na zależności wobec swojego suwerena, oraz na podstawie majątku określanego w ilości (koku) otrzymywanego ryżu. Jako klasa społeczna zostali zrównani z innymi stanami po przewrocie Meiji w 1869 r.

Jako poszukujący sprawiedliwości samuraj - Toshiro Mifune w filmie "Bunt", reż. M. Kabayashi.

SASHIMI - danie z surowej, starannie dobranej ryby. Rybę oczyszcza się z wnętrzności, obcina płetwy, łeb i po namoczeniu w wodzie usuwa się skórę. Tak przygotowane danie tnie się na wąskie plasterki i łączy z przyprawami, z których najpopularniejsze to oczywiście sos sojowy, chrzan lub tarta rzodkiew japońska (daikon).

SENNIN - mędrcy (na ogół taoiści), którzy poprzez medytacje i święte uczynki uzyskali nadprzyrodzoną moc. Panują nad wszelkimi żywiołami przyrody i mają zdolność porozumiewania się ze zwierzętami. Potrafią również latać. W pewnym sensie żeńską odmianą sennina były tennin (tym razem buddystko-hinduistki) - czyli niebiańskie istoty , których obecność zawsze wiązała się z nieziemską muzyką i zapachami niebiańskich perfum.

SEN-NO RIKYU (lub Sen Rikyu) - (1521-1591) mnich i mistrz zen uznawany za twórcę kanonów ceremonii chanoyu. Urodził się w Sakai niedaleko Osaki i Kobe. Swą ceremonią herbacianą zasłynął na tyle, że był częstym gościem Ody Nobunagi na zamku w Azuchi. Po śmierci daimyo Rikyu szybko stał się faworytem Hideyoshiego. Z czasem doszło do sytuacji, że Sen awansował samorzutnie do roli dyktatora w działach estetyki i sztuki. Sytuacja ta nie odpowiadała Hideyoshiemu, który sam lubił uchodzić za wyrocznię w tych dziedzinach. Zaczęły się mnożyć skargi na Rikyu. Jedne dotyczyły jego domniemanego przystąpienia do wyznawców katolicyzmu, inne - obrazy cesarza i dostojników państwowych, jakich miał się jakoby mistrz dopuścić. Pozycja Sena na dworze została mocno zachwiana po śmierci brata Hideyoshiego, który był jego niezrażonym niczym protektorem. W drodze łaski taiko zezwolił Rikyu na popełnienie seppuku 28 dnia 2-go miesiąca 19 roku ery Tensho (1591 r.). Po śmierci mistrza powstało wiele szkół chanoyu wzorowanych na jego oryginalnej ceremonii.

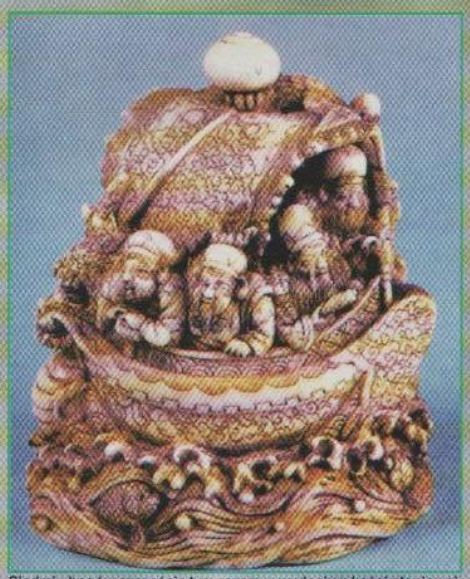
SHAKUHACHI - to flet, który stanowi gruba bambusowa rurka (ok. 55 cm długości i od 4 do 5 cm średnicy). Jest to instrument otwarty z obu stron i posiada na wierzchniej stronie od 4 do 9 otworów i jeden pod spodem, zamykany kciukiem. Mistrzowie tego instrumentu w zależności od rodzaju zadęcia są na nim w stanie wydać bardzo

zróżnicowane dźwięki, aż po tzw. "głos wiatru", uznawany za oznakę mistrzostwa w grze na shakuhachi. Początkowo był to instrument solowy. Obecnie najczęściej jest podstawą tzw. san-kyoku (trzy instrumenty), gdzie jest używany obok shamisenu i koto.

SHAMISEN - instrument, bardzo popularny wśród ludu, a zwłaszcza w środowisku gejsz. Jest instru-

mentem strunowym szarpanym, o charakterystycznym długim, prostym gryfie, z przesuwanym progiem służącym do strojenia instrumentu. Posiada trzy jedwabne struny rozpięte między końcem gryfu, a prostokątnym w rzucie pudłem rezonansowym wykonanym na ogół z pigwy lub dębu i obciągniętym skórą kota, psa lub węża. Koniec gryfu ma kształt trójkątnej łopatki i zaopatrzony jest w trzy długie, naprzemiennie ustawione kołki. W struny uderza się nie palcami (jak w koto), ale płaskim kościanym plektronem przypominającym nieco mały wachlarz. Często dla zróżnicowania dźwięku grający na shamisenie uderza plektronem jednocześnie w struny i w pudło. Obecnie shamisen jest głównie instrumentem akompaniującym np. gejszom podczas występu lub w teatrze kabuki.

SHICHI-FUKUJIN - siedmiu bogów szczęścia, o których pisałem w dotychczasowych częściach leksykonu. W skład tego teamu wchodzą: Benten,



Siedmiu bogów szczęścia tym razem w wydaniu z kości słoniowej.

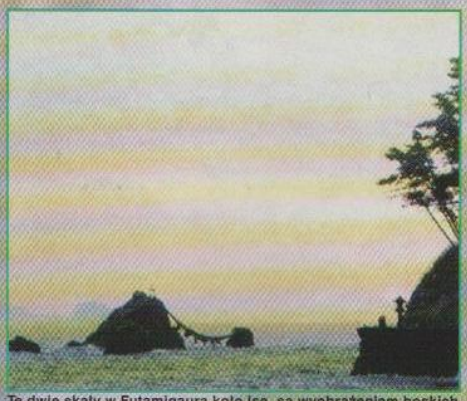
Daikoku, Bishamon, Ebisu, Fukurokuju, Hotei i Jurojin.

SHINGEKI - teatr, który odrzucił wszelkie kanony teatru klasycznego, no i kabuki. Jego tradycje sięgają przełomu XIX i XX wieku. Repertuar to wartościowe sztuki pochodzenia europejskiego (w praktyce od Szekspira po Brechta, a nawet Mrożka) oraz specjalnie dla niego pisane sztuki rodzime o tematyce historii współczesnej. Do gry scenicznej dopuszczono kobiety i zastosowano teatralne wynalazki XX wieku, tj. ruchome dekoracje, światła i kostiumy.

SHINTO - trudno pisać o pewnych rzeczach pokrótce, więc wybaczcie pewną hasłowość np. w przypadku shinto. W dosłownym tłumaczeniu shinto to "droga bogów". Bowiem shin to istota święta

Świątynie w Ise - najświętsze chramy shinto.

i wyższa (kami). Jest to najbardziej japońska z japońskich religii. Shinto to religia rdzennie japońska, do tego stopnia, że nie może dotyczyć jakichkolwiek "obcych", ponieważ japońscy bogowie nie stworzyli człowieka jako takiego, ale tylko i wyłącznie Japończyków. W związku z tym próby czczenia kami przez nie-japończyka wola o pomstę do nieba, bowiem kami jest "produktem" (proszę o wybaczenie) japońskim i nie będącym w żadnych wiążących stosunkach z resztą światowej ludzkości. Shinto zasadniczo nie ma założyciela, proro-



Te dwie skały w Futamigaura koło Ise, są wyobrażeniem boskich demiurgów i są sobie zaślubione.

ków, dogmatów czy kanonów. Jego podstawą jest istnienie bóstw, które przybyły z nieba, dały Japonii mieszkańców i boską władzę cesarzom. Są to zatem twórcy japońskiego bytu. Tradycja nakazuje ich czcić, składać im ofiary i prosić o przychylność. Nie ma zasadniczo mszy i zbiorowych modłów (prócz okazjonalnych świąt, np. Nowego Roku). Aby prosić o cokolwiek, należy się udać do świątyni, oczyścić się i stojąc przed ołtarzem klasnąć w dłonie, by zwrócić na siebie uwagę boga, skłonić się i wypowiedzieć prośbę. Jeszcze raz przepraszam za skróty i obiecuję napisać coś szerzej o japońskich wyznaniach.

SZOGUN - tytuł pochodzący od "głównodowodzącego wojsk dla podboju barbarzyńców", tj. stanowiska wojskowego nadawanego czasowo dowódcom walczącym z Ajnami. Pierwszym, któ-

Portret Minamoto Yoritomo.

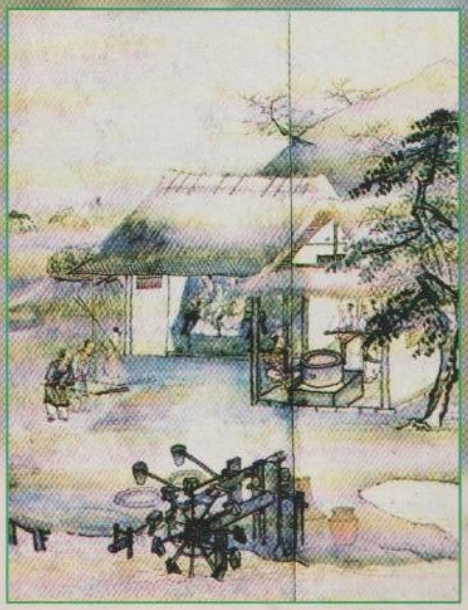
remu go nadano był żyjący w VIII wieku Sakanoue-no Tamuramaro.
Z czasem, po odsunięciu cesarza od realnej władzy przez wielkie rody daimyo, tytuł ten nadawany był dyktatorom sprawującym wojskową i cywilna władzę w Japonii. W imieniu cesarza naturalnie... Pierwszym szogunem w tym rozumieniu był od roku 1192 Yoritomo z rodu Minamoto. Ostatnim szogunem był obalony podczas rewolucji Meiji w 1867 r. Yoshinobu Tokugawa. Pewną nietypową przerwą w dziejach szogunatów był okres 1582-1598, tj. czasy rządów Toyotomi Hideyoshiego, który ze względu na pochodzenie chłopskie nie otrzymał nigdy tytułu szoguna (mimo sprawowania realnego zakresu jego władzy), a jedynie miano kampaku.

SUMI - czarna farba wodna nazywana popularnie tuszem, sporządzona z sadzy po spalonych olejach roślinnych. Tradycyjny tusz japoński uzyskuje się poprzez wygotowywanie i ugniatanie masy będącej mieszaniną sadzy ze spalonej sosny, kleju i oleju rzepakowego. Formowana jest ona we wklęsłych foremkach, poczym w formie laseczek

Tusz dla Japończyków, to dar bogów.

lub kulek umieszczana jest na popiele drzewnym, gdzie ostatecznie twardnieje. Przygotowany w ten sposób tusz nadaje się do użycia po starannym roztarciu go z dodatkiem wody w specjalnej tuszownicy zwanej suzuri. Laseczki tuszu ściera się o szorstkie dno rynienki, a otrzymany pył zwilża się wodą. W ten sposób w dolnej części suzuri zbiera się gotowy gęsty tusz. Pisze się na ogół pędzlami o różnej grubości i jakości włosia, w zależności od potrzeb.

SUMI-E - to zaadaptowane z Chin monochromatyczne malarstwo tuszem. Dosłownie znaczy to "tusz-malowidło", lub w rozszerzonej wersji suibokuga: "woda-tusz-malowidło". Było to głównie malarstwo krajobrazowe i pejzażowe, wyrażone jedynie odcieniami szarości i czerni. Wiele elemen-



tów zostawało niedopowiedzianych i ukrytych w stanowiącej tło bieli. Malarstwo sumi-e datowane na X-XIII wiek w niczym nie przypomina malarstwa europejskiego. Tutaj obraz nie jest formą fotografii oddającej z dużą dokładnością malowany teren, ale jest pewną (niemal impresjonistyczną) wizją artysty. Z malarstwem sumi-e (późny okres) wiąże się głównie nazwisko wybitnego mnicha zen, Sesshu (1420-1506). O malarstwie tuszowym pisano wiele utworów poetyckich, wśród których do moich ulubionych należy krótki aforyzm Kin Tung-sina:
"Gdy dobrze namalujesz gałąź, usłyszysz głos wiatru..."

SUSANOO - najdzikszy i najbardziej niesforny z synów Izanagiego, zrodzony podczas ablucji po spotkaniu z Izanami. Konkretnie bóstwo to zrodzi-

Susanoo zabija smoka.

ło się podczas przedmuchiwania nosa. Bóg wiatru i burzy. Ukarany za obrażenie siostry, został skazany na wieczną banicję z Równiny Niebios. Zabijając ośmiogłowego smoka, ocalił swoją przyszłą żonę i zdobył słynny miecz Kusanagi-no tsurugi, który podarował siostrze. Czczony jest w licznych chramach, w tym często również jako bóg morza (?).

SUSHI - jedna z najpopularniejszych ryżowych przekąsek japońskich. Do najbardziej cenionych należą małe porcyjki ryżu smarowane chrzanem z plastrami surowej ryby, mątwy lub kawałkami krabów.

TANUKI (polska nazwa to kunopies - nyctereutes procyonides) - niewielkie, podobne nieco do borsuka zwierzątko, o brązowym futerku, białym brzuszku i pasiastym ogonku. Żyje naturalnie w północnych rejonach Azji na obszarze od Syberii poprzez Chiny i Koreę aż po Japonię. Mimo że

prowadzi głównie nocny tryb życia i należy do zwierzaków nieśmiałych, dosyć łatwo go oswoić. Tanuki obok kotów i lisów uchodzi w Japonii za zwierzę obdarzone właściwościami magicznymi, z możliwością zamiany swojej osoby w dowolny przedmiot. Ponadto domeną tanuki jest płatanie figli, które w przeciwieństwie do lisich rzadko kiedy smutno się kończą. Figurki tanuki, i to nieraz całkiem sporych rozmiarów, można spotkać przed restauracjami. Ich właściciele wierzą, że zwierzątka, podobnie jak koty maneki-neko mają zdolność przyciągania gości. W legendach tanuki znany jest zwłaszcza pod postacią magicznego kociołka bumbuku-chagama.

TEMPURA - potrawa będąca mówiąc najprościej mięsem (najczęściej ryba lub wołowina) zasmażonym w cieście z dodatkiem przypraw. Oczyszczone produkty smaży się na wrzącym oleju dodając ulubione "dodatki" klienta; od soku cytrynowego, poprzez imbir po różne odmiany sake. Często lokale oferujące tempurę to długie metalowe lady, na których smaży się mięso na widoku klienta, podrzucając do konsumpcji już gotowe kawałki. Tempurę je się pałeczkami, maczając uprzednio mięso w ostrych sosach sojowych lub w tartej rzodkwi i popija sake lub specjalnym, ciepłym bulionem z ryb.

TENGU - przedstawiane są na ogół jako skrzydlate stwory z długimi kruczymi dziobami zamiast nosa. Nie uważa się ich za demony, a raczej za nadnaturalną rasę tożsamą z duchami gór. Japończycy darzą je zarówno strachem, jak i szacunkiem.

Zazwyczaj pierzaste gobliny są krwiożercze i mało ludziom przychylne. Podania twierdzą, że powstały z poległych w bitwach yamabushi. Są do przesady obrażliwe. Można z nimi walczyć (tengu uchodzą za mistrzów we wszelkich walkach na białą broń), ale historia nie podaje przypadku człowieka, który przeżyłby taki pojedynek. Tengu zamieszkują zazwyczaj zbocza górskie (np. Kurama) i niedostępne obszary leśne.

TENNO - termin określający cesarza i znaczący dosłownie "niebiański władca". Według tradycji shinto każdy cesarz był (i jest, aż po panującego obecnie cesarza Akihito) potomkiem w linii prostej pierwszego cesarza Japonii Jimmu-Tenno, który w lutym 660 r. p.n.e. założył dynastię władającą Krainą Kwitnącej Wiśni. Tym samym każdy z nich był krewnym bogini Słońca Amaterasu, której pierwszy władca był praprawnukiem. Ostatnim cesarzem, który był uznawany za żywe wcielenie Słońca był ojciec obecnego cesarza - tenno Hirohito. O ile konstytucja z roku z 1889 określała cesarza jako "osobę świętą i nietykalną...", o tyle art. 1 nowej konstytucji z 3 listopada 1946 głosi, iż

Postać cesarza na karcie do Uta-garuta.

"cesarz jest symbolem państwa i jedności narodu, panuje z woli narodu, w którego rękach spoczywa suwerenna władza". Każdy nowy cesarz obejmując władzę przyjmuje dla swojej ery panowania symboliczną nazwę. Epoką panowania Hirohito była Showa - czyli "Jaśniejący pokój". Obecnie żyjemy w erze Heisei (Pokój i jedność).

TOKONOMA - jedno z najważniejszych miejsc tradycyjnego domu japońskiego. Jest to nisza lub wnęka ścienna znajdująca się w południowej części domostwa, czyli w partiach przeznaczonych do przyjmowania gości. W tokonoma wystawia się w zależności od okoliczności: ikebanę, cenne pamiątki rodzinne lub wywiesza się okolicznościowy zwój kakemono. W okresach świątecznych w tokonoma wystawia się rodzinne ołtarzyki butsudan lub ołtarze shinto w celu składania rodzinnych ofiar bóstwom opiekuńczym.

TORII - jest to brama stojąca na drodze do świątyń shinto, lub do świętych miejsc zamieszkiwanych przez kami. Torii zawsze składa się z dwóch słupów pochylonych lekko ku sobie i związanych górą dwoma poprzecznymi belkami, z których górna jest zawsze dłuższa. Oczywiście w zależ-

Kamienne torii w Nara.

ności od zamożności świątyni czy szacowności miejsca, mają ponadto wiele ozdobników. Na ogół budowane są z drewna, rzadziej z kamienia lub metali.

TOSHIRO - (1169-1249) lub Kato Shirozaemon - jak głosi tradycja, rzemieślnik ten udał się w podróż do Chin z mnichem Dogenem w 1223 roku. Tam przez cztery lata studiował sztukę wytwarza-

Prostota i piękno japońskiej porcelany.

nia porcelany. Po powrocie do kraju długo szukał właściwej glinki. Znalazł ją w okolicach Seto (centralna część Honsiu na wschód od Nagoi), gdzie wybudował pierwsze piece ceramiczne. Po dziś dzień okręg Seto słynie z wytwarzanej tradycyjnej porcelany, a nazwa seto-mono (czyli przedmiot z Seto) określa potocznie porcelanę. W centralnym parku Seto stoi porcelanowy pomnik poświęcony Toshiro, a niedaleko niego wybudowano dziękczynny ołtarz.

TSUKIYOMI - bóg księżyca. Brat Amaterasu i Susanoo. Zrodził się podczas rytualnych ablucji z prawego oka Izanagiego. Z polecenia ojca miał wraz z siostrą zarządzać sprawami niebiańskimi. Naraził się Amaterasu, po tym jak wysłany na ziemię zamordował boginię żywności Toyouke. Rozgniewał tym siostrę do tego stopnia, że zakazała mu się pokazywać na oczy. Od tego czasu słońce i księżyc zostały na zawsze rozdzielone.

TSUNAMI - ("tsu" - port lub wybrzeże; "nami" - długa fala) niszczące fale (jedna lub kilka po sobie) powstałe na skutek ruchów sejsmicznych lub wybuchów nad- i podmorskich wulkanów. Na ogół mechanika powstania tsunami wygląda w ten sposób, że opadający grunt powoduje przemieszcza-

Widok miasta z lotu ptaka po uderzeniu fali.

nie się w dół potężnych mas wody, co wywołuje ruch morza do depresji i potem odśrodkowe rozprężenie fal w kierunku od powstałego leja. Uderzająca o brzeg fala ma szybkość od 400 do 700 km na godzinę i wysokość do 30 metrów. Oczywiście wszelkiego typu przeszkody takie jak cieśnina, zatoka czy ujście rzeki mogą powodować dodatkowe sprężenie fal i spotęgowanie ich siły. Obecnie istnieje międzynarodowy system ostrzegania przed tsunami, co wprawdzie nie eliminuje zagrożenia, ale pozwala uniknąć ofiar w ludziach.

UME - to odmiana japońskiej śliwy, kwitnąca na ogół już od połowy lutego. Okres kwitnienia śliw Japończycy uważają za znak nadchodzącej wiosny. Jej owoce dojrzewają w czerwcu i nie nadają się do bez-

Kwitnące śliwy na witrażach.

pośredniej konsumpcji, a jedynie do przetworów. Śliwa w Japonii ma ponad 400 odmian i kolorystyka jej kwiatów waha się od beli do czerwieni poprzez wszystkie odmiany różu. Ume jest również poetyckim symbolem urody i cnoty płci pięknej oraz należy do bardzo często nadawanych żeńskich imion.

UTA-GARUTA (nazwa "karuta" pochodzi od portugalskiego słowa carta) - gra karciana polegająca na doborze brakujących części utworów poetyckich. Sędzia trzyma w ręce karty zawierające początki wierszy, natomiast uczestnicy rozkła-

Gra potrafi być zaciekła.

dają przed sobą rozdane wśród nich wcześniej zakończenia utworów. Sędzia odczytuje początek, a grający muszą dobrać zakończenia spośród swoich kart. Jeżeli nie posiadamy właściwej karty, możemy ją zabrać sąsiadowi (jeśli dojrzymy ją przed nim pierwsi), dając mu w zamian inną. Wygrywa ten kto pierwszy pozbędzie się kart. Do gry używa się 2 talii po 100 kart. Gra posiada wiele odmian, w których dobiera się np. przysłowia do ilustracji lub kwiaty do roślin.

WABI - w średniowieczu określano w ten sposób estetykę kultywującą świadomą prostotę i ubóstwo. W ten na przykład sposób uważano, że wszystko co niedokończone lub nieregularne jest piękniejsze od doskonałości. Przykładem może być zamglony świt górski, piękniejszy od wyraźnego widoku gór. Estetyka ta znalazła mocne odbicie w architekturze, malarstwie i poezji. Szczególnie wyraźne ślady można znaleźć w preferowanej przez Sen-no Rikyu ceremonii herbacianej wabicha.

YAMATO - najstarsza nazwa Japonii używana w starożytnych kronikach i historii. Z czasem również nazwa prowincji na półwyspie Kii, wyspy Honsiu ze stolicą w Nara. Obecnie nazwa Yamato używana jest w stosunku do Japonii jedynie w sensie poetyckim.

YOSHIWARA - dzielnica w Tokio nazywana "dzielnicą latarń" mająca swoje początki w XVII-wiecznym Edo w okresie Tokugawa. W tym miejscu zostały zgromadzone wszelkie domy oferujące kupcom i szlachetnie urodzonym różne rodzaje rozrywek. Początkowo kurtyzany mogły uprawiać swój zawód na terenie całego miasta. Od 1617 roku ich działalność oraz rozrywki oferowane przez areny, herbaciarnie i inne tego typu zakłady znalazły się pod kontrolą władz. Zgromadzono je wszystkie w dzielnicy Nihombashi, która od tej pory nosiła nazwę Yoshiwara. Niekontrolowany rozwój miasta spowodował, że w pewnym momencie Yoshiwara znalazła się w centrum miasta, w związku z czym została przeniesiona do dzielnicy Shin-Yoshiwara (podobno pomógł przy tym przypadkowy wielki pożar starej Yoshiwary). Jak to zwykle bywa (europejskim przykładem mogą być podobne dzielnice Paryża), w okresie XVIII i XIX wieku Yoshiwara stała się centrum nowoczesnego życia artystycznego, skupiającym nowomodnych literatów, malarzy i poetów. Tu tworzył m.in. Utamaro.

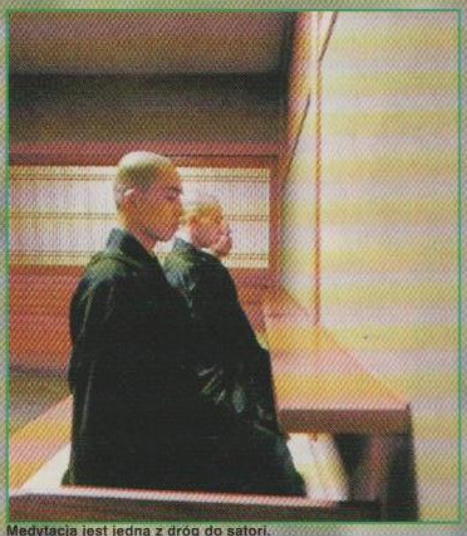
Dzielnica rozrywek w wydaniu Utamaro.

YUKATA - rodzaj tradycyjnego stroju japońskiego. Początkowo yukata używana była jedynie w formie szlafroka, którym okrywano się po kąpieli. Obecnie stała się w letnie wieczory strojem spacerowym, używanym zarówno przez mężczyzn, jak i kobiety. W pewnym sensie przypomina długie damskie kimono pozbawione szerokich rękawów i ozdób, wiązane w pasie wąskim pasem obi.

YUKI-ONNA (lub yuki-musume) - mimo miłego dla oka wyglądu, jeden z najgroźniejszych demonów śnieżnych gór. Pani śniegu, znajdująca szczególną przyjemność w zwodzeniu wędrowców podczas śnieżycy oraz spychaniu ludzi w przepaść. Legenda mówi, że ta piękna dama jest duchem wygnanej z domu dziewczyny, która zmarła na mrozie w górach.

ZAIBATSU - to dosłownie "rody osób majętnych". Na przełomie XIX i XX wieku były to najbogatsze rodziny mające wpływ zarówno na politykę, jak i gospodarkę kraju. W swoich rękach skupiały około 82% majątku przemysłowego Japonii. Miały one wpływ między innymi na wojenną politykę Japonii. Do najbardziej znanych należały rody Mitsui, Sumimoto, Yasuda i Mitsubishi.

ZEN - (sanskrytowa dhyana, lub chiński chen). Powiązany z czystą filozofią Buddyzmu Mahajana rozwijał się w Japonii od XIII wieku. Wiąże się z samodyscypliną uzewnętrznioną podczas medytacji zazen, podczas której adept poszukuje na drodze fizyczno-duchowej drogi do oświecenia



Medytacja jest jedną z dróg do satori.

satori. Celem medytacji jest zajrzenie w głąb samego siebie w celu pojęcia buddyzmu w sobie i otaczającym świecie (kensho jobutsu). Na ogół oświecenie w zen przychodzi nagle, bez żadnych wcześniejszych oznak. Zen uzyskał dużą popularność wśród powstającej klasy samurajskiej. Zen nie preferuje jakiejś konkretnej drogi do satori. Można ją uzyskać na drodze osiągnięć literackich, studiowania sztuki, medytacji lub nawet prostej, ale przykładnie wykonywanej pracy. Filozofia zen wpłynęła korzystnie na rozwój wszelkich sztuk pięknych w średniowiecznej Japonii.

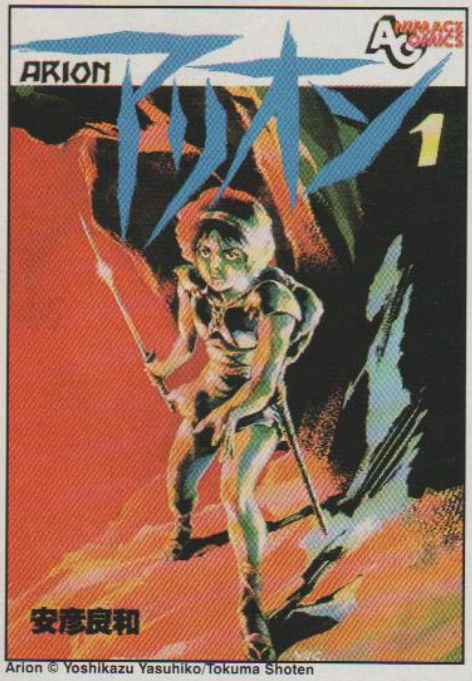
Darek Styrna

Bibliografia (w kolejności alfabetycznej):
Zofia Alberowa - O sztuce Japonii - Wiedza Powszechna 1983
Michał Derenicz - Japonia-Nippon - Nasza Księgarnia 1977
Natalia Jofan - Dawna kultura Japonii - PIW 1977
Isao Kumakura - Japonia - Penta 1998
Aleksander Śpiewakowski - Samuraje - PIW 1989
Jolanta Tubielewicz - Historia Japonii - Ossolineum 1984
Jolanta Tubielewicz - Mitologia Japonii - WAiF 1986

ARION

GATOLOG

Kraj powstania: Japonia
Tytuł oryginału: Arion
Autor: Yasuhiko Yoshikazu
Wydawca: Tokuma Shoten
Liczba tomów: 5
Typ: fantasy
Gatunek: Wielkie Roboty/fantasy
Ze zbiorów Mangazynu (Integraal Multimedia s.c.)



Arion © Yoshikazu Yasuhiko/Tokuma Shoten

1) HISTORIA

Manga "Arion" jest epicką sagą czerpiącą wątki z mitologii greckiej. Tytułowy bohater, Arion, będący w mitologii muzykiem z Lesbos, staje się bezwolną marionetką w konflikcie prowadzonym pomiędzy bogami: Zeusem i jego młodszym bratem, Posejdonem. Arion, syn Demeter i Posejdona, zostaje porwany przez jednego z pomniejszych bogów. Uwolniony przez młodą dziewczynę, Lesefinę, poprzysięga Zeusowi zemstę.

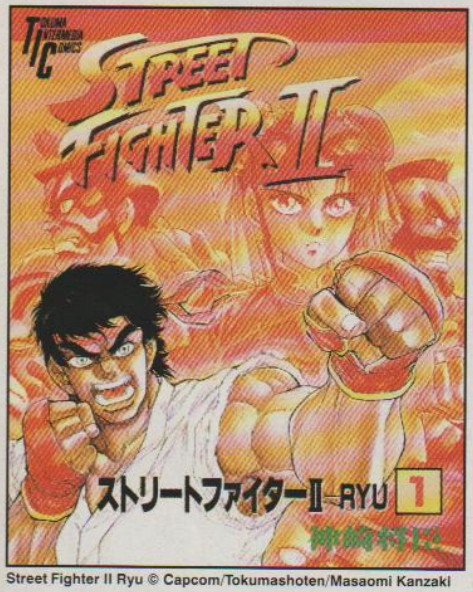
2) AUTOR

Yasuhiko Yoshikazu urodził się 9 grudnia 1947 roku na wyspie Hokkaido. Po opuszczeniu Uniwersytetu Hirosaki, został zatrudniony przez studio Mushi Production. Tam pracował jako animator i rysownik. W 1992 roku został zwycięzcą Nippon Manga-ka Kyokai, nagrody przyznawanej przez Japońskie Stowarzyszenie Rysowników. Ponadto jest uznanym pisarzem i ilustratorem książek z gatunku science fiction. Autor m.in. mang: "Arion", "Kurd-no Hoshi", czy też "Venus Senki" (wydanej w USA pod tytułem "Venus Wars"). Stworzył chara design m.in. do "Kido Senshi Gundam", "Uchu Senkan Yamato" (ang. tytuł: "Space Cruiser Yamato"), "Dirty Pair" i "Shin Kaitei Gunkan" (ang. tytuł: "Super Atragon").

Street Fighter II Ryu

GATOLOG

Kraj powstania: Japonia
Tytuł oryginału: Street Fighter II Ryu
Autor: Kanzaki Masaomi
Wydawca: Tokuma Shoten
Liczba tomów: 3
Typ: manga
Gatunek: "mordobicie"
Ze zbiorów Mangazynu (Integraal Multimedia s.c.)



Street Fighter II Ryu © Capcom/Tokumashoten/Masaomi Kanzaki

1) HISTORIA

Manga "Street Fighter II Ryu" opowiada losy bohaterów ogromnie popularnej w Japonii gry wideo z gatunku "mordobić" o tym samym tytule. Postacią spajającą tą trójtomową historię jest dwudziestodziewięcioletni Japończyk, Ryu. Z komiksu fani dowiedzą się między innymi, dlaczego Chun-Li tak bardzo nienawidzi Balroga, odkryją tajemnicę mistrza Goukena i historię tajnej organizacji SHAD.

2) AUTOR

Masaomi Kanzaki urodził się w 1964 roku. Jako profesjonalny mangaka zadebiutował w 1985 roku. Powszechnie uważany jest za specjalistę od komiksów utrzymanych w stylu fantasy. Prócz "Street Fighter II Ryu" jego najbardziej znanymi pracami są: "Xenon" (wyd. Shogakukan; 4 tomy), historia człowieka dotkniętego amnezją, który w wyniku programu badawczego stał się cyborgiem, mangowa saga "Kaze" (wyd. Shonen Captain Special; 11 tomów). Opublikował również krótkie historie "Ash Geen" (wyd. Shonen Sunday), "Seimono ga yoru yatte kuru" (wyd. Paperman), czy też "Gun Crisis" (wyd. Read-sha).

日本まんが古本店

☎ (22) 845 90 55 (22) 651 25 44

MANGA
oryginalne komiksy japońskie najlepszych rysowników:
Evangelion,
A-a, Megamisama!,
Ranma ½,
Saint Seiya

まんが
日本一番漫画家のオリジナルまんが：エビアンゲリオン、ああー女神さま、らんま1／2、ＳＡＩＮＴ星矢

CZASOPISMA
czasopisma manga i anime:
Shonen Jump, Shonen Champion
Shonen Magazine, Shonen Thunder
Animedia
Animage

誌
少年ジャンプ、少年チェンピオン、少年マガジン、少年サンデー、アニメディア、アニメージュ

KSIĄŻKI
Książki o kulturze i historii Japonii, po polsku i w językach europejskich

本
日本文化・歴史についてポーランド語英語など本、旅行案内書、地図帳、地図

PLAKATY
Sailor Moon, Akira
Evangelion,
Oh! My Goddess
Ghost in the Shell
Dragon Ball
Ruroni kenshin

ポスター
セーラームーン、アキラ、ドラゴンボール、ああー女神さま、攻殻機動隊、新世紀エヴァンゲリオン、るろに剣心

ALBUMY
artbooki:
Sailor Moon,
Neon Genesis Evangelion,
Slayers

アルブム
アルトブック：セーラームーン、新世紀エヴァンゲリオン、スレイアース

MODELE
Kido senshi Gundam,
Kaze-no tani-no Nausicaä,
Daikaiju Gamera, Lupin III,
Streetfighter II

モデル
機動戦士ガンダム、風の谷のナウシカ、大怪獣ガメラ、ルパン三世、ストリートファイテー二

PON 9-20

CZYNNE

WTO-PT
9-17

e-mail: mangazyn@integraal.com.pl

MANGA ZYN

Integraal Multimedia s.c.

Biuro Handlowe:
Grottgera 9 m. 3
00-785 Warszawa

Ucz się z Yukiko!

Lekcja czwarta

Info:
0. zapis
1. romaji
2. wymowa po polsku (fonetyczna)
3. tłumaczenie

見ます
1. Mimasu
2. Mimas
3. Oglądać

読みます
1. Yomimasu
2. Jomimas
3. Czytać

書きます
1. Kakimasu
2. Kakimas
3. Pisać

ききます
1. Kikimasu
2. K(i)kimas
3. Słuchać

します
1. Shimasu
2. Śimas
3. Robić

食べます
1. Tabemasu
2. Tabemas
3. Jeść

飲みます
1. Nomimasu
2. Nomimas
3. Pić

本
1. Hon
2. Hon
3. Książka

漫画
1. Manga
2. Manga
3. Komiks, historyjka obrazkowa

映画
1. Eiga
2. Eega
3. Film

テレビ
1. Terebi
2. Terebi
3. Telewizja, telewizor

ラジオ
1. Rajio
2. Radzio
3. Radio

CD
1. Shiidii
2. Śiidii
3. Płyta kompaktowa

テープ
1. Tepu
2. Teepu
3. Taśma (kaseta)

音楽
1. Ongaku
2. Ongaku
3. Muzyka

手紙
1. Tegami
2. Tegami
3. List

日記
1. Nikki
2. Ni'ki
3. Pamiętnik

パン
1. Pan
2. Pan
3. Chleb, bułka

果物
1. Kudamono
2. Kudamono
3. Owoce

りんご
1. Ringo
2. Ringo
3. Jabłko

みかん
1. Mikan
2. Mikan
3. Mandarynka

バナナ
1. Banana
2. Banana
3. Banany

おかし
1. Okashi
2. Okaśi
3. Słodycze

ケーキ
1. Keki
2. Keeki
3. Ciasto

ジュース
1. Jusu
2. Dziuusu
3. Sok

コーヒー
1. Kohi
2. Koohii
3. Kawa

紅茶
1. Kocha
2. Koocia
3. Herbata

ビール
1. Biru
2. Biiru
3. Piwo

(お) 酒
1. (O)sake
2. (O)sake
3. Alkohol

朝ごはん
1. Asagohan
2. Asagohan
3. Śniadanie

昼ごはん
1. Hirugohan
2. Hirugohan
3. Obiad

夜ごはん
1. Yorugohan
2. Jorugohan
3. Kolacja

ごはん
1. Gohan
2. Gohan
3. Ryż, posiłki

もしもし
1. Moshimoshi
2. Mośimośi
3. Halo

一緒に
1. Issho ni
2. I'sio ni
3. Razem

夜
1. Yoru
2. Joru
3. Wieczór

明日の夜
1. Ashita no yoru
2. Aśta no joru
3. Jutro wieczorem

ひまです。
1. Hima desu
2. Hima des
3. Jestem wolny. Mam czas.

そして
1. Soshite
2. Sośte
3. I

いいですね。
1. Li desu ne
2. Li des ne
3. To fajnie. Dobrze. Wspaniale.

また明日。
1. Mata ashita
2. Mata aśta
3. Do jutra

本を読みます。
1. Hon o yomimasu
2. Hon o jomimas
3. Czytam książkę*

ラジオをききます。
1. Rajio o kikimasu
2. Radzio o k(i)kimas
3. Słucham muzyki.*

りんごを食べます。
1. Ringo o tabemasu
2. Ringo o tabemas
3. Jem jabłko*

紅茶を飲みます。
1. Kocha o nomimasu
2. Koocia o nomimas
3. Piję herbatę*

何を読みますか。
1. Nani o yomimasu ka
2. Nani o jomimas ka
3. Co czytasz?*

何をききますか。
1. Nani o kikimasu ka
2. Nani o k(i)kimas ka
3. Czego słuchasz?*

何を食べますか。
1. Nani o tabemasu ka
2. Nani o tabemas ka
3. Co jesz?*

何を飲みますか。
1. Nani o nomimasu ka
2. Nani o nomimas ka
3. Czego się napijesz? Co pijesz?*

何をしますか。
1. Nani o shimasu ka
2. Nani o śimas ka
3. Co robisz?*

何をしましたか。
1. Nani oshimashita ka
2. Nani o śimaśta ka
3. Co robiłeś?

何も
1. Nani mo
2. Nani mo
3. Nic

何もしません。
1. Nani mo shimasen
2. Nani mo śimasen
3. Nic nie robię

何も見ません。
1. Nani mo mimasen
2. Nani mo mimasen
3. Nic nie oglądam*

何もしませんでした。
1. Nani mo shimasendeshita
2. Nani mo śimasendeśta
3. Nic nie robilem

見ませんか。
1. Mimasen ka
2. Mimasen ka
3. Może pooglądamy?

行きませんか。
1. Ikimasen ka
2. Ikimasen ka
3. Może pójdziemy?

見ましょう。
1. Mimasho
2. Mimashoo
3. Oglądajmy.

行きましょう。
1. Ikimasho
2. Ikimashoo
3. Chodźmy. Idziemy

(i) - bezdźwięczny; ' - przewa; * - w ogóle lub w czasie przyszłym

Już wkrótce nowe filmy w polskiej wersji językowej!

zapraszamy w godz. 10[00]-15[00]
poniedziałek, środa, piątek
tel./fax
(0-22) 635 26 67

Poniższe ceny obowiązują do odwołania
Nasze produkty dostępne w sieci:

EMPiK
oraz w księgarniach Matras

漫画日生

planet manga

JAPOŃSKI KOMIKS I FILM

UWAGA! PRZECZYTAJ ZANIM ZAMÓWISZ UWAGA!

do ceny produktów należy dodać koszty przesyłki:

1 kaseta/inny produkt = 5[00] zł
(każda następna szt. + 1[00] zł)
do 4 Starterów = 5[00] zł
do 20 Boosterów = 5[00] zł

i tak dalej... obliczoną w ten sposób należność prosimy nadać na poczcie pod adresem firmy używając „czerwonego przekazu pocztowego"

Uwaga!!! na odwrocie przekazu prosimy podać zamawiane tytuły!!!

Wszystkie ceny dotyczą pojedynczych kaset lub tomów, a nie całych serii!

Prosimy o bardzo czytelne podawanie swoich danych: imię, nazwisko, adres wraz z kodem pocztowym oraz wiek zamawiającego.

Szczególnie starannie należy wypełnić środkowy odcinek przekazu, który trafia do nas.

Realizujemy tylko zamówienia opłacone na poczcie.

Czas realizacji max. do 30 dni od otrzymania przekazu.

planet manga
skr. poczt. 74
00-954 Warszawa 84

JAPOŃSKIE FILMY ANIMOWANE - JAPOŃSKIE FILMY ANIMOWANE - JAPOŃSKIE FILMY ANIMOWANE

A.D. VISION

GunSmith Cats #1, (SUB) 66.90zł
Burn-Up W #1 (SUB), #2, #3, #4 (DUB) 66.90zł
801TTS AirBats #1, #2, #3 (SUB) 66.90zł
Dragon Half (SUB) 66.90zł
filmy tylko dla dorosłych
Sukeban Deka #1 (SUB), #2 (DUB) 66.90zł
Hanappe Bazooka (SUB) 66.90zł
Suikoden #1 (SUB) 66.90zł
Filmy od 18 lat. Wymagany oświadczenie, że jest się pełnoletnim.
Ellcia #1 (DUB) 59.90zł
Neon Genesis Evangellion od #1 do #9 (DUB) 66.90zł
Power Dolls (DUB) 66.90zł
Super Atragon #1, #2 (DUB) 59.90zł
Dirty Pair Flash (SUB) 66.90zł
Debutante Detective Corps (SUB) 66.90zł
Shuten Doji #1, #2 (SUB) 66.90zł

NOWOŚCI:
Neon Genesis Evangellion #10, #11 (DUB) 66.90zł
Tekken 66.90zł

KOMIKSY - WERSJA POLSKOJĘZYCZNA - KOMIKSY

Aż Do Nieba Tom #1 7[90]zł Tom #2 8[90]zł Tom #3 7[90]zł
Czarodziejka z Księżyca Tom #1-#7 po 9[90]zł, Tom #8-#10 po 11[90]zł

KOMIKSY MANGOWE W JĘZYKU ANGIELSKIM

Alita: Battle Angel Alita 65.00zł
Maison Ikkoku cz. 1-9 ..... 65.00zł
Ranma 1/2 cz. 1-10 ..... 65.00zł
Tenchi: No Need for Tenchi 65.00zł
Tenchi: Sword Play 65.00zł
Urusei Yatsura: cz. 1-6 ..... 65.00zł
Urusei Yatsura: Lum Perfekt Collection .. 80.00zł
Mai Psyhic Girl cz. 1,2,3 ..... 80.00zł
Nausicaa cz.1, 2, 3, 4 ..... 75.00zł
Mearmaid's Forest 75.00zł

KARCIANA GRA PRZYGODOWA - KARCIANA GRA PRZYGODOWA

Ani-Mayhem
Wersja angielska
z pełną polską instrukcją
szczegóły w SECRET SERVICE 44
Startery - 29[90]
Boostery - 6[90]

Armitage III #1-#4 SERIA TYLKO! 180.00zł
Armitage III #1, #2, #3, #4 (DUB) 55.90zł
Phantom Quest #1, #2 (DUB) 59.90zł
Tenchi Muyo! #1, #2, #3, #4, #5, #6, #7 (DUB) 59.90zł
The Hakkenden #1, #2, #3, #4 (DUB) 59.90zł
Kishin Heidan #1, #2, #3 (DUB) 55.90zł
Green Legend RAN #1, #3 (DUB) 49.90zł
Moldiver #1-#3 (DUB) SERIA TYLKO! 99.90zł
Moldiver #1-#3 (DUB) (CENA POJEDYŃCZEGO ODCINKA) 49.90zł

NOWOŚCI: UWAGA! ostatnie egzemplarze, przed zamówieniem zadzwoń

El Hazard #1 #2 (DUB) 59.90zł
Pretty Sammy #1, #2 (DUB) 59.90zł
Record of The Lodoss War #1, #2 (SUB) 59.90zł
oryginalne kasety w języku angielskim, SUB - napisy, DUB - dubbing
oznacza numer części w serii, brak # oznacza samodzielny produkt

INNE:
Ryo-Oh-Ki (MASKOTKA/PRZYTULANKA) 59.90zł
Ryo-Oh-Ki (MOUSE PAD) 59.90zł
Tenchi Muyo OAV (SOUNDTRACK CD) 65.90zł
Moldiver (SOUNDTRACK CD) 65.90zł
Karty Piotruś (CZARODZIEJKA Z KSIĘŻYCA) 3.00zł
Kalendarz Sailor Moon Manga 1999 ..... 22.00zł

HIT!
super cena
39[90]
POLSKA WERSJA JĘZYKOWA

NOTESY, SEGREGATORY - NOTESY, SEGREGATORY - NOTESY, SEGREGATORY - NOTESY, SEGREGATORY

Segregatory A5
Sailormoon
5[20] zł

Notesiki A6
Sailormoon
2[20] zł

od marca SAILORMOON SUPER S!

Shuten Doji

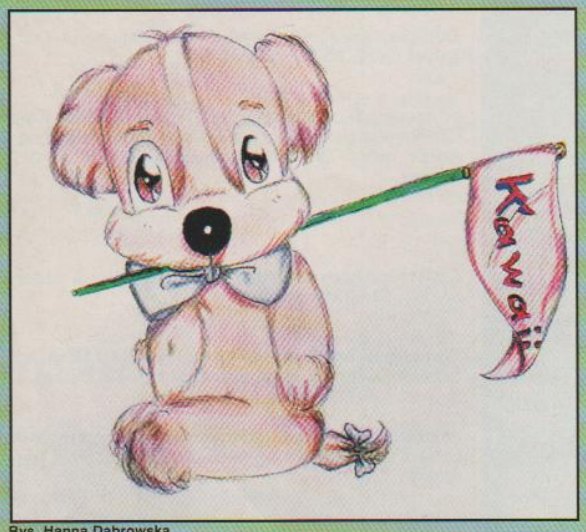
Zakładam Klub Sailorek. Adres: Justyna Borkowska Bargły, ul. Śląska 19, 42-262 Poczesna, woj. częstochowskie.
Poszukuję osób, które posiadają anime i mangi. Wymienię się kartami Ani - Mayhem. Adres: Ranma-kun ul. Wyszyńskiego 2/2, 72-010 Police, tel. (091) 3-177-020 dzwonić po 16.
Nawiążę kontakt z fanami Sailor Moon. Adres: Iwona Kamola ul. Fr. Kawy 18/10, 01-496 Warszawa. Proszę o znaczek zwrotny.
Poszukuję osób, które pożyczą mi wszystkie odcinki Sailor Moon. Nawiążę kontakt z fanami Sailorek. Adres: Krystian Gierczyk ul. Klonowa 2b/25, 32-511 Jaworzno, tel. (035) 752-67-59.
Nawiążę kontakt z fanami Sailor Moon. Adres: Lidka Bochner Przyton 10, 73-320 Węgorzyno.
Poszukuję odcinków Sailor Moon. Adres: Aleksandra Hajda ul. Św. Wojciecha 12a, 41-930 Radzionków, tel. (032) 289-70-22 ok. godz. 20.
Zamienię komiks Sailor Moon na Kawaii nr 4. Adres: Monika Adamczak ul. Gimnazjalna 11a/8, 63-430 Odolanów.
Szukam anime Sailor Moon i figurki Czarodziejka z Urana. Adres: Paulina Nowicka ul. Fiszera 4/6a, 81-784 Sopot, tel. (058) 551-77-11.
Jestem w posiadaniu plakatów z Kawaii. Proszę o znaczek zwrotny. Adres: Magda Kosmider ul. Słoneczna 99, 88-160 Janikowo.
Kupię figurki Sailor Moon. Nawiążę kontakt z fanami Sailorek. Adres: Kalina Szuba ul. Elbląska 26, 10-672 Olsztyn.
Nawiążę kontakt z fanami Neon Genesis Evangelion. Poszukuję anime Vampire Princess Miyu. Adres: Kornelia Strzebińska ul. Agrestowa 63/6, 65-790 Zielona Góra.
Odkupię: komiks Czarodziejka z Księżyca 1/97, Kawaii 1/97 i magazyn Sailor Moon 2/97. Wymienię się naklejkami do Albumu Fana. Nawiążę kontakt z fanami Sailorek. Adres: Kasia Moch ul. Goździków 43, 47-220 Kędzierzyn Koźle.
Zakładam A. Z. C. czyli Anime Zespół Club. Jeśli masz swój Fan-Club zapisz go do A. Z. C. Adres: A. Cieślak ul. Rojna 50c/47, 91-134 Łódź.
Nawiążę kontakt z każdym otaku. Adres: Przemysław Radzimski ul. Rydla 34/21, 70-783 Szczecin.
Wymienię się naklejkami do Albumu Fana 2/97. Oraz nawiążę korespondencję z fanami mangi i anime. Adres: Żaba ul. Bitwy pod Studzienkami 3/67, 33-100 Tarnów.
Odkupię Kawaii 2/97. Adres: Ewelina Kałużna ul. Olsztyńska 5a/32, 80-395 Gdańsk.
Poszukuję wszystkiego co dotyczy Sailorek. Adres: Agnieszka Grzywanowska ul. Wiklinowa 4/13, 21-017 Łęczna.
W czasie powodzi zostały zniszczone wszystkie moje uzbierane wiadomości o Sailor Moon. Proszę o pomoc. Adres: Iwona Tadewicz ul. Jaśminowa 1/4, 21-017 Łączna.
Zamienię 2/98 komiks Czarodziejka z Księżyca, naklejki, rysunki i karteczki do segregatora za 1,2 lub 3 nr Kawaii. Adres: Patrycja Szymborska Osiedle Nad Jarem 21, 83-200 Starogard Gdański.
Czy ktoś pożyczy mi anime? Adres: Ula Sroka ul. Stolarska 7/1, 53-205 Wrocław.
Sprzedam anime Ghost in the Shell, Moldiver 1,2,3. Adres: Anna Fitta tel. (012) 65-56-523 po godz. 17.
Wymienię się naklejkami do Albumu Fana Sailor Moon. Adres: Monika Zając ul. Buraczana 41c/13, 81-587 Gdynia.
Zapiszcie się do Klubu Sailorek z Księżycowego Królestwa. Adres: ul. Sienkiewicza 30/11, 82-200 Malbork.
Poszukuję informacji o twórczości Clampa. Adres: Ewa Łobiarz ul. Brzezińska 17 W, 03-075 Choszczówka Warszawa.
Co miesiąc wydajemy gazetkę: Sailor Moon. Otrzymacie ją bezpłatnie. Adres: Ala Włodarska i Kaśka Migas ul. Krasińskiego 29/51, 58-309 Wałbrzych.
Ani - Mayhem. Szukam osób chętnych do gry. Adres: Łukasz Pecyna Ryo-Ohki, ul. Wężycka 11a/30, 31-580 Kraków, tel. (012) 643-61-47.
Odkupię figurki Sailor Moon. Zapraszam do Klubu Sailor. Adres: Ami Mizuno ul. Krasińskiego 29/51, 58-309 Wałbrzych.
Fani Sailor Moon piszcie do mnie. Adres: Joanna Trzeciak ul. Skautów Op. 4/8, 45-287 Opole.
Zastanawiam się czy w Szkole Podstawowej nr 335 w Warszawie jest ktoś, kto lubi Sailor Moon. Adres: Iwona Kamola ul. Franciszka Kawy 18/10, 01-496 Warszawa.
Zamienię komiksy Czarodziejka z Księżyca nr 10/97 i 2/98 w zamian za naklejki do Albumu Sailor Moon - Super album. Adres: Ania Dobias ul. Sowia 14, 44-217 Rybnik.
Wymienię anime, odkupię figurki Czarodziejek. Adres: Dominika Waśkowska ul. Białobrzeska 17/23, 02-364 Warszawa.
Wymienię anime. Adres: Łukasz Wójcicki ul. Knosały 77/1, 41-922 Radzionków 1.
Sprzedam amerykańskie komiksy z serii X, Fantastic Fan i Avangeus po 5 zł. Adres: Agata Gorządek ul. Siewierska 11/11, 02-360 Warszawa, tel. (022) 823-13-35.
Jeśli mieszkasz w Słupsku, grasz w Ani - Mayhem i chcesz wzbogacić swoją talię - napisz, zadzwoń lub przyjdź. Adres: Konrad Hińcza ul. T. Rejtana 10/45, 76-200 Słupsk, tel. (059) 44-25-80.
Jesteśmy w posiadaniu wielu ciekawych tytułów anime i mangowych drobiazgów. Nowo otwarty klub Anime Sekai zaprasza. Adres: ul. Hallera 38/6, 87-100 Toruń.

POMOCNA DŁOŃ * POMOCNA DŁOŃ * POMOCNA DŁOŃ

SKRZYNKA KONTAKTOWA KAWAIIOWA

Z głębokim żalem donoszę, że WIEDZĄ O MNIE WSZYSTKO! Ukrywałam się jak mogłam, ale nic to. Zdemaskował mnie i obnażył moją moralną i intelektualną zgniliznę pan Tomasz Piątek w październikowym numerze "Filmu". Na stronach 130-132, pod wiele mówiącym tytułem: "Mang(i)a seksu, czyli nienasycenie po japońsku", informuje głodną wiedzy publiczność, że manga to: "japońskie komiksy o treści erotycznej lub baśniowo erotycznej", które opowiadają "o uczuciowych i seksualnych inicjacjach nastoletniej młodzieży". Oczywiście istnieje tzw. Manga łagodna: "Fabuła mangi łagodnej wyglądać może tak: grupa młodych dziewczyn obdarowanych niezwykłą mocą ("energią") ratuje świat przed najazdami rozmaitych perfidnych istot pozaziemskich. Istoty te, często powabne, próbują rozkochać w sobie panienki, co im się do pewnego stopnia udaje. Tylko jedna opiera im się skutecznie, ponieważ od dawna zakochana jest w tajemniczym mężczyźnie, który orbituje w smokingu dookoła Ziemi." (Czy Wam to coś przypomina? Czego się ten facet najadł, że aż tak... odorbitował? - dop. RM). He czekajcie, ale to jeszcze nie koniec: "Wszystkie mangi - ciągnie ze swadą Autor - mają wywoływać podniecenie seksualne u młodego odbiorcy, takie jest założenie ich twórców. (...) Nawet niewinne Czarodziejki z Księżyca, dla których szczytem marzeń jest pocałunek chłopca, mają króciutkie spódniczki i wielkie, mokre oczy". (Mokre to ma zazwyczaj Bunny, Czarodziejka z księżyca - sztuk jeden. A w końcu dosyć trudno walczyć z wrogiem w sukni z trenem... - dop. RM). Nic nam jednak nie pomoże, gdyż: "erotyczne dreszcze ma budzić każdy, nawet najbardziej niewinny obrazek". (Pewnie. Są tacy, co mają nieprzyzwoite skojarzenia nawet wkładając ołówek do temperówki, ale żeby rozciągać ten fenomen na wszystkich miłośników mangi? - dop. RM). Teraz autor zaczyna podsumowywać widzów. Postacie są uproszczone, bo tak je postrzega mózg, i dodaje: "Młode oko nie lubi gubić się wśród detali, potrzebuje silnych i prostych bodźców". Taki sposób rysowania, niechętnie przyznaje p. Tomasz, wiąże się prawdopodobnie z japońską tradycją rysowania i "wymogami graficznych programów komputerowych" - ale, chyżo powracając do swego ulubionego tematu - tak naprawdę chodzi oczywiście o rozszalałą chuć. "Minimalizm", jak się dowiadujemy, "widać nie tylko w rysunku. Przygody erotyczne bohaterów są zazwyczaj dosyć do siebie podobne - chodzi o to, kto z kim poszedł, lub nie poszedł do łóżka". (...) W mangach - grzmi Autor - nie występują prawie takie zjawiska, jak praca, nauka, rodzice, społeczeństwo, policja, władza." "Bohaterowie nieustannie spacerują po wielkich parkach, przesiadują w pustych barach i wylegują się w łóżkach. Ich erotyczne i sentymentalne przygody rozgrywają się w próżni - społecznej i fizycznej." Prawdziwa Japonia, tłumaczy p. Tomasz, to tłok, ciasnota, udręka, przymus. (No proszę, jak to w tej Japonii jest źle, nie to co u nas - dop. red.). Miłość jest w tym okropnym społeczeństwie "czymś" tak dalekim od codzienności, że aż nienaturalnym i nadnaturalnym." Manga jest więc azylem dla uczuć i seksu, prywatnym buntem w obronie intymności. Bohaterom nie zagrażają "ciasnota, szkoła, policja, władza." W dodatku, podsumowuje w potępieniu Autor "złe potęgi i złe uczucia zawsze przegrywają." (Potworne, prawda? - dop. RM). Miłośnicy mangi tracą oczywiście kontakt z rzeczywistością. "Tylko magiczne moce mogą zwalczyć wszechpotężną codzienność - szkołę, rodziców, ich pracę, policję." (Jakaś obsesja z tą policją - dop. RM). I dlatego przestałam się ukrywać. Robiłam, co mogłam. Książki się czytało, dla niepoznaki studia się zrobiło, inteligenta się, psia krew, udawało. Ale spadła mi maska, ciężka jak Kamen. I stoję tu, w próżni społecznej, sierota z uproszczonym mózgiem i okiem wkręconym w mangowe detale. I jest takich jak ja, niestety, cała bezimienna rzesza, bezkrytycznie przyjmująca wszystko nienasycenie w żądzach (pieniądza) Japończycy. Teraz już wszystko wiadomo. Dziewczynki w sailorkowych strojach na Dniu z Sailormoon, to w rzeczywistości wyuzdane, zaślinione erotomanki. A Wy, Redakcjo, przykładacie do deprawowania narodu wasze brudne i skrwawione łapy! Pan Piątek wszystko dokładnie wybadał. Co lepsze i pikantniejsze kawałki pominęłam, bo mimo, że mangę lubię, nie będę tak świntuszyć, jak on. Kto chce, niech przeczyta. Żarty żartami, ale pan Autor (Autor! Autor!) powinien chyba zostać laureatem nagrody Antymangi w postaci Lewego Kła Królowej Beryl, za sianie wrogiej propagandy. Ja mogę wzruszyć ramionami i rzucić pismo na stojak (za karę ich nie kupiłam, nie będą mi za moje 5.50 zł, pluć w mangowo uproszczoną twarz, a cytaty złośliwe spisuję z egzemplarza bibliotecznego), ale co mają zrobić małolaty? Przekonują rodziców, że manga to niewinne hobby (choć bywa kosztowne jak diabli), a potem przeczyta jeden rodzic z drugim taką recenzję i miesiące pracy perswazyjno-edukacyjnej na nic! Bo jak w specjalistycznym piśmie stoi czarno na białym, że to świństwo gorsze niż hard porno? I jak tu oświecić rozmaitych panów Piątków, że w mandze istnieją inne tematy niż erotyka? (...) Dlaczego wszystkie inne gatunki znajdują w "Filmie" swoich chwalców. Tylko mandze trzeba dokopać. Disneya się pogłaszcze, chociaż z Herkulesa, herosa i półboga, zrobi półgłówka, a ponurą i tragiczną powieść Hugo przerobił na durnowatego "Dzwonnika z Notre-Damme." To jest w porządku i nikt się o realia nie wyklóca. A przecież żądanie od anime, aby przedstawiało wiernie życie współczesnych Japończyków, to jak pretensje do Batmana, że to nie film dokumentalny o przeciętnej amerykańskiej rodzinie... Zresztą, takich kulturowych szczegółów jest w mandze zatrzęsienie! (...)

Rys. Robert Chojnowski



Rys. Hanna Dąbrowska

Regina Mrówka, Wrocław

Do niedawna normalny Człowiek (Człowieczyca), teraz tępy kmiot z uproszczonym mózgiem i maniaczka sexu.

I tak to się kręci nasi mili. Powiedzcie sami, mamy się śmiać, czy płakać? A może macie jakieś inne pomysły? Czekamy na Wasze listy.

(...) Będąc na wakacjach w Krakowie, odwiedziłam tamtejsze Centrum Kultury i Sztuki Japońskiej Manggha. Znajduje się tam sklep z pamiątkami: flety, figurki, książki o Japonii etc.

Rys. Nitro Fieja

Rys. KONY

Rys. Marta Ludwiszewska

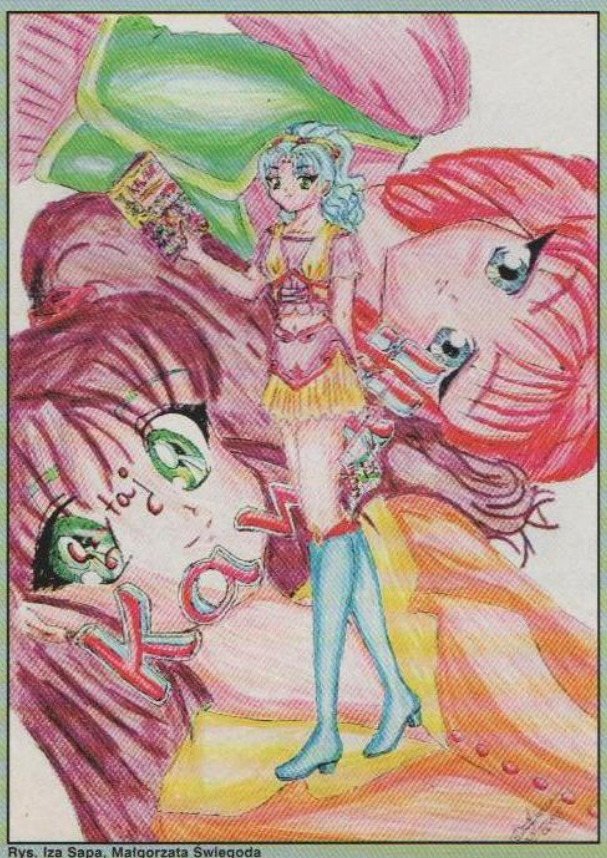
Rys. Joan

Miałam akurat szczęście znaleźć się we właściwym miejscu o właściwej porze i podczas mojej sierpniowej wizyty dostępna tam była niniejsza pozycja: Praktyczny kurs gramatyki języka japońskiego - wybór ćwiczeń, Wydawnictwo Naukowe UAM, Poznań 98. Podręcznik opracowany przez nauczycieli języka japońskiego Katedry Orientalistyki i Bałtologii Uniwersytetu Adama Mickiewicza. Książka kosztowała około 40 zł. Polecenia są w języku polskim, ale przykłady i ćwiczenia są pisane w hiraganie lub katakanie; nie sprawia to trudności, bo lekcja pierwsza, to nauka pisania po japońsku (w przypadku znaków kanji nad nimi znajduje się wyjaśnienie w hiraganie - tak jak w oryginalnej mandze Sailor Moon). Książka ma ok. 300 stron i przy odrobinie dobrych chęci można się czegoś nauczyć. Jeśli książki już nie można dostać, to radzę poszukać na uczelniach, gdzie odbywają się lekcje japońskiego. Drugą pozycją, jaką udało mi się dostać (to ja ją kupiłem - przyp. brat) jest angielska książka z serii: Teach Yourself, Japanese. A complete course for beginners, H.J. Ballhatchet and S.K. Kaiser. Kupiłam ją w Bookshopie Longmana w Opolu (tu mieszkam), był tylko jeden egzemplarz, ale skoro poszedł tak szybko, to pewnie zamówią więcej. Z tego co wiem, takie księgarnie są w każdym większym mieście, warto się popytać, może będzie coś innego. Książka kosztowała ok. 50 złotych i oczywiście (powiedział Alfred wieszając oczy na drzewie), jak wszystko w takich księgarniach, jest po angielsku, ale z tym chyba teraz nie ma kłopotów. Czasem warto też popytać znajomych karateków, niektóre sekcje mają małe pomoce w nauce prostych zasad gramatyki, pisma etc. Na koniec dodam jeszcze, że dostałam na urodziny od koleżanek (dzięki Wam dziewczyny!) książkę pt. Gaijin, Jamesa Clavella (to jest kontynuacja Shoguna). Książka składa się z dwóch dość grubych tomów. Akcja toczy się w Japonii w roku 1862. Na razie więcej nie mogę powiedzieć, ponieważ dopiero zacznę ją czytać. (...)

Hitomi Kisugi, Opole

(...) Mój skromny głos w kwestii otaku. Manga i anime są naprawdę wspaniałe, ale nie muszą zastaniać reszty świata. Bardzo kocham mangę, tracę godziny na oglądanie filmów i przeglądanie mang oraz czasopism, tudzież na (nieudane) próby rysowania; staram się jeździć na konwenty i tracę większość pieniędzy na nowe filmy, komiksy etc. Mimo to, nie mam klapek na oczach. Manga poszerza moje horyzonty, a nie zawęża. Jednocześnie mam masę (naprawdę sporo) innych zainteresowań. Przykłady? Proszę bardzo: jestem członkiem KCzK - Gdańskiego Klubu Fantastyki, Koła Łowieckiego "Puszcza", Jacht Klubu AZS, Naukowego Klubu Ichtiologów, Sekcji Lekkoatletycznej AR w Szczecinie. Czasami oczywiście mam kłopoty z czasem, którego staje się zbyt mało. Czasem na jakiś czas zaniedbuję jedno, czy więcej z moich zainteresowań, ale nawet, gdy jestem zatopiony w kontemplowaniu nowej mangi, nowej książki Philipa Dicka, nowych ryb w moim akwarium, Kawaii, Magazynu Aqua, Nowej Fantastyki - nie zapominam, że oprócz tego jest wokół mnie sporo pięknych rzeczy, na które wcześniej czy później też przyjdzie czas. Manga nie powinna być jedynym oknem na świat.

Jerzy J. Moskal, Szczecin



Rys. Iza Sapa, Małgorzata Świegoda

(...) A teraz mały odzew na list Ady, Ali, Oli, Moniki i Asi z Gorzowa Wlkp. (KSK 1/99) No cóż dziewczyny - miałyście szczęście, że wasi rodzice nie czytali tego tekstu. Ja niestety musiałem tłumaczyć się ze swego hobby po tym, jak domowa fabryka wapna (czyt. Rodzice) zobaczyła to gryzipiórstwo w "Angorze". To było prawdziwe śledztwo (mój starszy jest policjantem). Na szczęście z pomocą kilka dni później przyszła mi "Instrukcja obsługi rodziców..." pióra Bazyla & Blazjusza. Po przeczytaniu tego tekstu dałem starszym wykład na temat mangi oraz dodałem od siebie, że hentai absolutnie mnie nie interesuje. Wapno powiedziało, że na jakiś czas da mi spokój, a "później się zobaczy". Tak więc żyję w niepewności i na wszelki wypadek wszystko co miałem w komputerze o mandze zgrałem na dyskietki i skasowałem z twardziela, a wszystkie kasety wideo wrzuciłem do szczelin Zagłady w Mordorze... ups, to chyba nie ta bajka... (...)

Daniel Zalewski, Brzeg

(...) Co to jest Chomik Alfred?

Sunrise, Szczecin

Chomik Alfred to chomikowata istota człekopodobna o napędzie fistaszkowo czekoladowym z małą domieszką gumowego kurczaka w różowych papuciach z pomponikami. Krótko mówiąc - maskotka Kawaii.:)

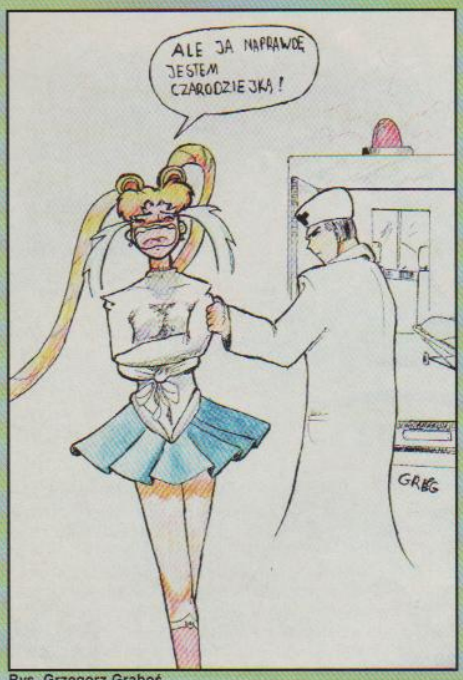
(...) Niedawno obejrzałam "Otaku no Video" i dopiero wtedy zdałam sobie sprawę, że żaden ze mnie otaku. Co więcej, wątpię, czy kiedykolwiek nim będę, co stwierdzam bez cienia przykrości. Wracając jednak do filmu - był zupełnie niezwykły, po prostu inny. Jeszcze nigdy nie widziałam czegoś podobnego! Zupełnie zbił mnie z tropu, a po zakończeniu, przez dłuższą chwilę siedziałam w dość dziwnej pozycji z wywalonymi gałami i otwartą japą. W głowie kłębiły mi się sprzeczne myśli, które udało mi się w końcu uporządkować i sprowadzić do jednego pytania: CO TO DO CHOLERY BYŁO!!! Lekko zmieszana cofnęłam taśmę i puściłam ponownie mając nadzieję, że to uspokoi moją poruszoną do głębi duszę... i wiecie co? G...no! Żadnego efektu! Byłam naprawdę... sama nie umiem tego nazwać! Najgorsze było to, że wcześniej uważałam siebie za otaku! Co za absurd! Ale wcześniej nie zdawałam sobie po prostu sprawy, jak wiele to słowo znaczy... Więc teraz postanowiłam określać się inaczej. Czas mijał, a wrażenia z tego anime ostygły, kiedy tu nagle biorąc do ręki świeżutki numer Kawaii zobaczyłam na okładce postacie z "Otaku...". Zamarłam... Czym prędzej przeczytałam artykuł i wyobraźcie sobie moją ulgę... Kamień z serca! Inni mają bardzo podobne odczucia! Bardzo podnieśliście mnie na duchu! Jednak co do "Otaku no Video", trzeba przyznać - coś w tym jest. (...)

Neko, Warszawa

(...) Mam 26 lat i od roku regularnie do Was piszę. Moja córeczka ma 4,5 roku i jest już "starą mangówą". Urodziła się i rosła wraz z jej ukochanymi Czarodziejkami, jej pierwsze słówka, to były nazwy zaklęć, imiona i nazwiska Sailorek, ich czary i okrzyki. Teraz, gdy jest już starsza, ogląda razem ze mną i inne anime. (...) Czytam te wszystkie listy, w których młodzież opisuje problemy z rodzicami i oczy otwierają mi się szeroko ze zdziwienia. Być może, gdy Iza będzie duża i przebije sobie nos lub inne dziwne miejsce, będę niezadowolona jak każdy inny rodzic, to normalne. Ale zabraniać dziecku interesować się mangą? Niszczyć, targać, palić jego zbiory? Wyciągać pasa? Niewiarygodne! (...) No tak, gdybym na miejscu jakiejś matki przeczytała artykuł o mandze np. w czasopiśmie "Film", potraktowałabym hobby mojego dziecka jako zboczenie pierwszego stopnia. (...) Jeszcze niedawno byłam młodą kobietą, która oprócz zwykłych problemów dnia codziennego, rodziny, dziecka, sprzątania i prania, nie miała nic! Kompletnie nic! Codziennie byłam zła, wściekła, nie do zniesienia. Łaziłam i pętałam się po domu bez celu. Aż do dnia, gdy w łapy wpadło mi Kawaii. Od tej pory wszystko zmieniło się o 180 stopni. Napisałam do Was pierwszy list, który został wydrukowany w Kawaii nr 7, ale nie wierzyłam, że zostanie on wydrukowany, ani trochę. Wysłałam też parę moich prac i znów szok! Zostały pokazane w Galerii Czytelników! Spełniło się moje marzenie! Zaczęłam rysować ze zdwojoną siłą, łamałam setki ołówków, zarywałam noce, by wciąż tworzyć i tworzyć. (...)

Katarzyna Zbroja, Kraków

(...) Zbliża się gwiazdka, więc moi rodzice, babcia itd., zapytali mnie o listę prezentów. W tym roku chciałabym dostać od nich jeden prezent - strój Sailor Mercury. Wtedy spełniłoby się moje marzenie. Byłam na Dniu z Sailor Moon i bardzo podobały mi się stroje ludzi poprzebieranych za Sailorki. Pomyślałam: "Jeśli oni mają, to czemu ja nie mogę mieć?". No i właśnie powiedziałam rodzinie, co chciałabym dostać. Usłyszałam, że mam sobie to wybić z głowy, więc poszłam do sąsiedniego pokoju i się popłakałam. Myślałam, że ni-



Rys. Grzegorz Graboś

kogo nie obchodzą moje marzenia, nikogo. (...) Babcia powiedziała, że w wakacje kupi materiał i pójdzie ze mną do pani krawcowej i poprosi o uszycie stroju. Jednak to długo, a poza tym może nie wyjść, więc proszę Was, jeżeli wiecie gdzie można kupić strój Sailor Mercury (mam ok. 160 cm wzrostu), baaaardzo proszę Was, napiszcie do mnie!!!

Katarzyna Lewandowska, Płock

Rys. KONY

Rys. Marcin Banaszkiewicz

No tak, powiedziałbym - klasyczna sytuacja. Często prosząc rodziców o prezenty, nie zdajemy sobie sprawy, ile wysiłku kosztuje ich zdobycie. A niekiedy jest to nawet niemożliwe. Niestety Kasiu muszę Cię zmartwić - gotowego stroju Sailor Mercury, ani żadnej innej Sailorki, nie można kupić (mówię o Polsce oczywiście, no chyba, że ktoś zechce go odsprzedać). Stroje, które widziałaś na Dniu z Sailor Moon, były wykonane przez ich właścicieli, a więc widzisz, że pomysł Twojej babci był jak najbardziej sensowny i nie masz co narzekać i martwić się, że "może nie wyjść"; zawodowy krawiec (jeśli dostarczysz mu odpowiedniego wzorca, np. dużych grafik, na których będzie mógł dokładnie zobaczyć, jak taki strój wygląda) poradzi sobie z tym bez problemu. Głowa do góry! I podziękuj babci, że wpadła na tak dobry pomysł, nie wszyscy mają tyle szczęścia co Ty.:)

(...) Wszyscy się tylko skarżą na swoich rodziców, a ja chciałabym napisać coś miłego na temat swoich. Otóż nigdy nie wtrącali się do tego, że interesuje się mangą i anime, choć już mi dziewiętnasty roczek leci... ojciec się czasem puka w czoło, choć "Ghost in the Shell" bardzo mu się podobał, a i "Akirę" ze mną obejrzał . Poza tym moi rodzice bez słowa puścili mnie na konwent Anime no Gakkoo do Gdańska, a jak jechałam na Manga no Sekai, to sprezentowali mi 100 złotych! (Mamo, Tato, buzi! Pozdrawiam!). Ojciec się co prawda pukał w czoło (znowu...), jak powiedziałam, że wszystko wydałam na "X" po francusku (nie znam francuskiego, ale angielska wersja zabiła mnie ceną...), ale to nie szkodzi. Jak mu pokazałam ostatni rysunek, przedstawiający Kamui, to mu się oczy zrobiły "mangowe" z podziwu... (...)

Apri Cort (wszystkich fanów X-a, proszę o kontakt: ul. Kościuszki 65/3, 16-400 Suwałki, tel. (087) 566-38-04)

(...) Piszę tak sobie wiedziony refleksją na temat smutnej doli mangamaniaków w naszym pięknym kraju i przychodzi mi do głowy pewna myśl - jest źle, ale nie tragicznie. I naprawdę wierzę w to, co wypisuję. Może wszelacy otaku nie spotykają się w społeczeństwie z nadmiarem szacunku i tolerancji, ale tak po prawdzie to na nadmiar powyższych niewielu rodaków może ponarzekać. Z podobnym problemem boryka się każdy, kto choć trochę wybija się z szarości otaczającego tłumu. Wszak to rzecz znana w mentalności tłumu - najlepiej oszkalować to wszystko, czego nie da się sprowadzić do wspólnego mianownika. Smutne, ale prawdziwe. I co? I nic. Nie jest jeszcze tak źle. Nie jest! Póki co, nikt mangi i anime na stosach nie pali, auto da fe otaku też się nie urządza. Nikt nie odebrał nam wolności wypowiedzi, na szczęście można się bronić. Przykład? Po feralnym artykule na temat mangi w piśmie Film, do redakcji tegoż przychodziły listy od oburzonych mangofilów. I takiż list wydrukowano. A artykuł o mandze w Przekroju? Obiektywny, nawet rzetelny. Znaczy - są jeszcze w kraju myślący ludzie. Oczywiście prasowych "koneserów" nadal nie brakuje. Dają się we znaki nie tylko fanom mangi, ale też erpegowcom. Ja sam pogrywam w Zew Cthulu jako prowadzący i ręce mi opadają na widok artykułów informujących ogół społeczeństwa o dewiacjach graczy RPG. Tak samo jak po przeczytaniu Filmu. Tyle, że nauczyłem się to już ignorować, bo gdybym miał brać te prasowe bzdety na serio, to już dawno musiałbym odprawiać czarne msze po nocach o ganiać za nieletnimi jedynie w płaszczu i skarpetkach. Oczywiście to, że nie biorę prasowych idiotyzmów na poważnie, nie znaczy, że nie uważam walki z tym za nieistotną. Myślę, że miłośnicy mangi i anime powinni się zjednoczyć i skoordynować swe działania w obronie swojego hobby. Lawina rzeczowej, a nie histerycznej korespondencji, powinna przekonać nawet najbardziej zatwardziałych prasowych dyletantów. Żalenie się na własną niedolę na łamach Kawaii niewiele da, bo tam niewielu poza nimi zagląda. Tu trzeba grubej rury na grubego zwierza! A do tego trzeba się naprawdę zjednoczyć... Tyle, że z tym może być kiepsko. Ten ogląda wyłącznie Sailor Moon, ten kocha Akirę, tamten widzi tylko Macrossa. I jeden z drugim nie rozmawia! Kabaret! A przecież nikt nie kazał im lubić wszystkiego od razu - chodzi tylko o jakąś śladową solidarność. I tu kamyczek do ogródka wielbicieli "tylko i wyłącznie dorosłych" anime - na tym polu wielbiciele Usagi wypadają lepiej od nas. Wiem, bo sprawdzałem. I co wy na to? Hah! (...)

Rys. Lidia Fox

Radosław Gruszewicz, Sosnowiec

(...) Jak muzyka dla moich uszu: Kawaii, KAWAII. "Szymon, czy kupiłeś już nowe KAWAII?" Dosłownie nie wyobrażacie sobie, jak wiele dla mnie znaczycie. Esencja tego w co wierzysz, co lubisz, o czym marzysz. Nie mówisz: "ludzie, lubię mangę" lub "lubię anime". Mówisz: "czytam... Kawaii". A zresztą, sami spróbujcie to powiedzieć. Ale nie tak szybko, pociągnijcie to, tak jak imię osoby, o której myślicie, gdy jest wam źle. Wymawiasz to imię tak powolutku i to przynosi ulgę... Kawaii. Trzy, cztery: KAWAII... ...I jak? (...)

Szymon, Szczecin

Uff, stary, wywaliłeś nas w kosmos. Nigdy w ten sposób do tego nie podchodziliśmy, zresztą po wypiciu wiadra kawy i nieprzespaniu kilku nocy, trudno jest nastroić się tak... kawaiiowo... ale przyrzekamy, że spróbujemy... naprawdę. Kurcze, jeśli aż tak to na Ciebie działa, to coś w tym jednak musi być...

(...) W tym miejscu zwracam się do Abi-sana (KSK grudzień98), a szczególnie do jednego fragmentu jego listu. Tego, który odnosi się do serialu Sailor Moon. Nie, nie chcę Cię zwymyślać, że masz inne poglądy niż ja. Popieram Twoje zda-

Rys. Grzegorz Graboś

nie, że jest to serial, po którego obejrzeniu paru odcinków, można przewidzieć resztę. Jednak według mnie w wielu sprawach nie masz racji. Najwyraźniej w ogóle nie znasz dziewczyn, a przynajmniej nastolatek. To u nich zupełnie normalne, że zmieniają ideały chłopców jak skarpetki. A zresztą od nienawiści niewiele brakuje do miłości. Najnormalniejszą rzeczą jest to, że Usagi szybko zapomina o Motokim, a zakochuje się we wcześniej znienawidzonym Mamoru. To, że wszystko jest bezbolesne i łatwe, to prawda, lecz przecież serial Sailor Moon jest przeznaczony dla młodszej widowni, a w takich bajkach wszystko powinno być w miarę możliwości proste i mało skomplikowane. To normalne, gdy dwie nastolatki kłócą się bez przerwy. W mojej klasie jest taki przypadek. (...) To, że Usagi nie wydorośla, to też sprawka tego, że ten serial przeznaczony jest dla młodszych odbiorców. Dzięki słowom: "ukażę cię w imieniu księżyca" główna bohaterka oraz serial, zostały od razu zapamiętane. (...) Chciałabym również pocieszyć "Stałą czytelniczkę" z Sochaczewa. Parę moich koleżanek przechodziło przez ten sam stan. Jedna nawet udając Ami, chciała sobie przefarbować włosy na niebiesko. Zrobiłaby to, gdyby nie interwencja mamy. Z czasem jej i całej reszcie przeszło. To normalne! (...)

Kropelka, Jaworzno

Uśmiechnij się!

Najbardziej mangowy kwiatek? - Mangolia, najbardziej mangowy owoc? - Mangarynka, mangowe danie? - Mangaron. Przekręty: Battle Angel Alita - Wojenna Elita Aniołów, 3x3 Eyes - Zez maksymalny, Ruroni kenshin - taka nowa nazwa rurki z kremem, Shonen Jump - Chłopak skacze, dziewczę płacze, Sailor Moon - Żeglujący księżyc, Tenchi Muyo! - nazwa ruchu feministycznego, Dirty Pair - Brudne skarpetki, Mononoke Hime - Stereonoke Hime, Demon School - Szkoła Podstawowa w Zadzimiu, La Blue Girl - Smerfetka, Porco Rosso - Rosół ze świni, City Hunter - Hycel.

Nadesłała: Ewa Stasiak, Zadzim

Rys. Ewa Skiba

NIEŁATWY ŻYWOT CZYTELNIKA "KAWAII"
(Słuchowisko w X odsłonach)
Podsłuchała: Regina Mrówka

1.(Męski głos I):
- W tej chwili wyjmij mu to z buzi! Obślinił całą okładkę z Lum! (Słychać rozpaczliwy wrzask małego dziecka)

2.(Damski głos I):
- Czy on nie jest za mały na takie pismo?
(Męski głos I):
- Ależ skąd! Ale czytam mu je tylko wtedy, gdy pozwoli mi pograć na swoim komputerze...

3.(Damski głos II):
- Czy ty nie jesteś już za duży na takie pismo? Posiedziałbyś nad książkami, a nie głupie obrazki oglądać!

4.(Męski głos II):
- Co ty kupujesz?!! Na rozum ci padło?! Bierz Sexsekrety i spadamy!

5.(Damski głos III):
- ...no i poprosił mnie, żebym za niego wyszła. Już chciałam się zgodzić, ale gdybyś ty zobaczyła, co on czyta...!!!

6.(Damski głos IV):
- Kiedy powiedział, że jestem głupsza niż Mihoshi, wystąpiłam o rozwód, ale w końcu postanowiliśmy spróbować jeszcze raz. Sama rozumiesz, anime można skopiować, ale jak podzielić naszą kolekcję "Kawaii"?

7.(Damski głos V):
- To dla dziecka? Odradzam. Lepszy będzie "Kaczor Donald".

8.(Męski głos III):
- Szukasz pan czegoś dla wnuczka? Nie, to nie, tam są rysunki gołych bab. Weź pan "Muminki", dziecko się ucieszy.

9.(Chłopięcy głos I):
- Myślałem, że dziadek nie zauważy, ale zaraz wyczaił, że brakuje pierwszego rocznika "Kawaii", no i zabrało go pogotowie...

10.(Grzmiący męski głos IV):
- Do raju? Nie ma mowy. Nie trzeba było czytać zboczonych czasopism. Kocioł 357. Jedi i Gato już tam są.

A tutaj dwa zdjęcia z życia redakcji Kawaii! Po lewej widać kartony pełne przesyłek, jakie codziennie, całymi kilogramami, zwalają się nam na głowę (listy, rysunki, gumowe kurczaki dla Alfreda...). Po prawej natomiast Mr Jedi w akcji! - czyli podczas składu Kawaii (Info dla niewtajemniczonych: podczas łączenia tekstu z grafiką - czego efekt widzicie na każdej ze stron, w każdym nowym numerze Kawaii). Ten facet z długimi włosami, to "Jas" - jeśli macie jakieś pretensje, tyczące się układu stron, to walcie do niego (hehe). Listy od wielbicielek również mile widziane:).
Od Jasa: Jak coś skonoc, to ten facet stoi tak nade mną i marudzi - tak jak to widać na zdjęciu :)

Regulamin Galerii Czytelników KSK:

1. Prac nie należy składać.
2. Prace należy usztywniać kartonowymi wkładkami.
3. Minimalny format prac to A5, maksymalny - A3, preferowany - A4.
4. Prace powinny być wykonane na białej i w miarę sztywnej kartce papieru, bez jakiegokolwiek nadruku (kratka, linia itp.). Prac nie należy wycinać.
5. KAŻDA praca musi być podpisana z drugiej strony (tam, gdzie nie ma rysunku), DRUKOWANYMI, WYRAŹNYMI LITERAMI. Oprócz imienia, nazwiska (ewentualnie pseudonimu), można podać również miasto, wiek, tytuł (czyli ogólnie - to, co chcemy, aby zostało umieszczone pod pracą w Galerii KSK).
6. Dopuszczalne są wszelkie techniki wykonywania prac (kredki, farby plakatowe, celuloidy, tusz, forma elektroniczna - format PC), natomiast w przypadku np. kredek świecowych i węgla nie gwarantujemy wykorzystania pracy, gdyż wykonane tymi technikami rysunki najbardziej narażone są na uszkodzenie.
7. Na kopercie należy dopisać dużymi literami, że przesyłka przeznaczona jest do Galerii Czytelników KSK.
8. Zamiast oryginałów, można przysyłać kserokopie prac.
9. Redakcja nie odpowiada za tematykę prac Czytelników oraz za ewentualne naruszenie ich praw autorskich.
10. Redakcja nie gwarantuje wykorzystania nadesłanych przez Czytelników prac w Galerii.

Wszelkiego rodzaju przesyłki do KSK, prosimy przysyłać na adres:

WYDAWNICTWO SILVER SHARK
"KAWAII - KSK"
ul. Tęczowa 25
53-602 Wrocław

POMOCNA DŁOŃ

Nawiążę kontakt z fanami Sailor Moon. Adres: Halina Mycka ul. Pułaskiego 35, 66-400 Gorzów Wlkp.
Odkupię każde anime. Najlepiej z gatunku cyberpunk. Adres: Jarosław Puchała ul. Szpitalna 11a/4, 22-200 Włodawa, tel. (082) 57-21-993.
Odkupię Kawaii nr 1. Tel. (071) 353-23-83 prosić Lucynę, dzwonić w godz. 18 - 22.
Sprzedam anime Armitage III (części 1-4) 35 zł za sztukę. Adres: Marzena Godlewska, tel. (022) 724-24-52.
Odkupię figurki Sailor Moon. Adres: Ala ul. Krasińskiego 29/51, 58-309 Wałbrzych.
Odkupię Kawaii nr 1 oraz wszystkie odcinki Sailor Moon. Adres: Krycha Air Jordan ul. Młodzieży Polskiej 38/12, 70-774 Szczecin, tel. (091) 4-613-554.
Sprzedam 1 i 3 tom Sailor Moon. Adres: Aleksandra Budzińska ul. Radomska 9/61, 40-757 Katowice.
Nawiążemy kontakt z każdym otaku z Leżajska i okolic. Adres:Akai-san ul. Mickiewicza 63a/23, 37-300 Leżajsk, tel. (0195) 42-85-22 i Shonen-san ul. Mickiewicza 63/4, 37-300 Leżajsk, tel. (0195) 42-85-55.
Poszukuję osób zbierających karteczki do segregatorów o tematyce mangowej. Adres: Ewa Wojewódzka ul. Wyszyńskiego 63/29, 22-400 Zamość.
Poszukuję plakatów z Gunsmith Cats i Burn Up W. Nawiążę kontakt z innymi otaku. Adres: Bartek Mikołajczyk 34-223 Zawoja 443, woj. Bielskie.
Posiadam sporą kolekcję anime i chętnie wymienię ją na inne. Poszukuję anime Akira w polskiej wersji językowej. Nawiążę kontakt z fanami ze Szczecina. Adres: Borta Daniel Bobolin 1, 72-001 Kołbaskowo, tel. 0601418199.
Posiadam duży wybór komiksów na wymianę. Adres: Klaudiusz Kreft ul. Matwiejewa 13/4, 64-920 Piła, tel. (067) 214-31-33.
Nawiążę kontakt z otaku z okolic Czernikowa. Kupię 1 i 2 tom mangi Sailor Moon. Adres: Anna Żylińska ul. Polna 15, 87-640 Czernikowo, tel. (054) 87-52-50.
Zakładam Fan - Club Czarodziejki z Księżyca. Adres: Monika Borusińska ul. Podróżnicza 35/1, 53-208 Wrocław.
Szukam przyjaciółki lub przyjaciela na dobre i złe. Piszcie. Adres: Ewa Bugaj ul. Sikorskiego 30/17, 40-282 Katowice.
Mam 23 lata, interesuję się mangą. Nawiążę kontakt z otaku. Adres: Marek Machel ul. Nowosądecka 23/22, 30-683 Kraków.

lista przebojów ********** PO JEDNYM GŁOSIE NA DOWOLNE LISTY

LISTA PRZEBOJÓW

Regulamin:

1. Głosy oddajemy tylko na kartkach pocztowych.
2. W danym miesiącu można oddać tylko po jedenym głosie na dowolne listy, czyli np. używając jednego kuponu "lista przebojów" - patrz: lewy górny róg, można wytypować jedną anime, jedną mangę itd.
3. Głosy nie spełniające powyższych warunków, nie będą brane pod uwagę.
4. W losowaniu biorą udział tylko kartki z przyklejonym kuponem „lista przebojów", wyciętym z czasopisma.

TOP TEN MANGA

1. Sailor Moon
2. Lady Oscar
3. X-1999
4. Appleseed
5. Tenchi Muyo!
6. Ranma 1/2
7. Gunsmith Cats
8. Ghost in the Shell
9. Slayers
10. Urusei Yatsura

Sailor Moon © Naoko Takeuchi/Kôdansha/Tôei Animation

TOP TEN ANIME

1. Sailor Moon
2. Oh My Goddess!
3. Neon Genesis Evangelion
4. Lady Oscar
5. Gunsmith Cats
6. Vampire Prinsess Miyu
7. Ghost in the Shell
8. Slayers
9. Armitage III
10. Tenchi Muyo!

Sailor Moon © Naoko Takeuchi/Kôdansha/Tôei Animation

Jeśli chcecie, aby w telewizji i kinach zagościła anime, jeśli chcecie oglądać spolszczone OAV-ki i czytać przetłumaczone na język polski mangi - nie siedźcie bezczynnie! Pamiętajcie - nikt nas nie wyręczy, czekanie na gotowe rozwiązanie nic nie da - musimy dać o sobie znać i pomóc sobie sami! Nagrodą będzie to wszystko, o co walczymy. Dystrybutorzy i kanały tv muszą być bez przerwy bombardowane tysiącami żądań od fanów z całej Polski, aż do skutku, w przeciwnym razie sprawa szybko przycichnie i znowu wszystko wróci do poprzedniego stanu. Zmarnujemy w ten sposób czas i energię, a przecież nie o to chodzi. Dlatego życzymy Wam wytrwałości i siły. Pamiętajcie - jesteśmy z Wami i zawsze służymy Wam pomocą. Duże pole do popisu mają tu wszystkie fan-kluby mangi i anime w Polsce - wierzymy w Was! Powodzenia i do ataku!

Już standardowo w ramce na tej stronie znajdziecie tekst wzorcowy. Możecie go skopiować, lub napisać sami swoją wersję - decyzja należy do Was - my chcemy tylko ułatwić Wam zadanie. Tekst odezwy celowo został umieszczony w ramce takich rozmiarów, aby bez problemu można go było wyciąć i przykleić na KARTCE KORESPONDENCYJNEJ (pocztówce z miejscem na korespondencję zamiast zdjęcia). Ponieważ kanałów tv i dystrybutorów filmów jest wielu, najlepszym wyjściem byłoby kserowanie niniejszej strony w odpowiedniej ilości (czarno-białe ksero formatu A4 kosztuje ok. 20 groszy), wycinanie i naklejanie go na kartki korespondencyjne - to najtańsza z możliwych form przesyłek pocztowych. Aby ułatwić Wam kopiowanie odezwy, jej wzór umieścimy również na Kawaii CD6 i 7, we wszystkich najczęściej używanych formatach plików tekstowych. Puste miejsca na liście proponowanych anime są po to, aby każdy z Was wpisał tam swoje własne typy.

A oto adresy

(tam należy wysyłać Odezwy, a nie do redakcji!!!):

POLSAT
Aleja Stanów Zjednoczonych 53
04-028 Warszawa

TVN
Augustówka 3
02-981 Warszawa

TVP1
Woronicza 17
02-625 Warszawa

TVP2
Woronicza 17
02-625 Warszawa

Imperial Entertainment
Przasnyska 9
01-756 Warszawa

Syrena Entertainment Group
Marszałkowska 115
00-102 Warszawa

ITI Home Video
Kłubucka 23
Warszawa

Warner Bros
Popiełuszki 16
01-590 Warszawa

Vision Film Distribution Company
Rydygiera 7
01-793 Warszawa

Kawaii **GŁOS OTAKU! - EDYCJA DZIEWIĄTA** Kawaii

Jestem fanem (-ką) japońskiego komiksu (manga) i filmu animowanego (anime). W imieniu tysięcy miłośników z całej Polski domagam się emitowania w polskojęzycznych kanałach telewizyjnych seriali animowanych produkcji japońskiej, wydawania anime na kasetach, płytach oraz włączenia największych hitów anime do programu kinowego. W przypadku telewizji powinny to być seriale przeznaczone dla wszystkich grup wiekowych (manga i anime między innymi właśnie z tego słyną) oraz jak najbardziej zróżnicowane gatunkowo (przygodowe, fantastyczne, romanse, sportowe, komedie, horrory, historyczne itd.). Jednocześnie chcę zauważyć, że regionalne kanały telewizyjne w wielu miastach nadają seriale anime, lecz są to produkcje stare (w większości z lat siedemdziesiątych) i w lwiej części przeznaczone dla najmłodszego widza - nie o takie seriale chodzi! Dla ułatwienia dokonania wyboru, podaję zestaw klasycznych tytułów seriali anime, które swego czasu biły na całym świecie rekordy popularności wszech czasów i nadal chętnie oglądane są przez rzesze fanów na całym świecie:

MOBILE SUIT GUNDAM
CAPTAINE HARLOCK
MACROSS
TENCHI MUYO
URUSEI YATSURA
KIMAGURE ORANGE ROAD
DRAGON BALL
.....
RANMA 1/2
.....
NEON GENESIS EVANGELION
.....

Każdy z wymienionych obok seriali posiada swe wersje pełnometrażowe, przeznaczone do wyświetlania w kinach. Oprócz nich istnieją również hity wszech czasów, pozycje kultowe anime, które bezwzględnie powinny pojawić się w kinach w całej Polsce. Oto kilka przykładów dla ułatwienia dokonania wyboru:

AKIRA
GHOST IN THE SHELL
MONONOKE HIME
PORCO ROSSO
KIKI`S DELIVERY SERVICE
MY NEIGHBOR TOTORO
.....
.....
.....

Pragnę również dodać, że interesuje mnie także szeroko pojęta tematyka dotycząca Japonii - a więc, filmy dokumentalne, filmy fabularne (w tym szczególną uwagę zwracam na dzieła Akiry Kurosawy z udziałem zmarłego niedawno Toshiro Mifune), oraz inne programy w jakikolwiek sposób związane w Krajem Kwitnącej Wiśni - jego kulturą, historią, sztuką, dniem dzisiejszym. Proszę o zwrócenie uwagi na to, aby pozycje te opracowano w wersji z napisami (nie lektorem!), pozostawiając oryginalną ścieżkę dźwiękową.

Dołączam swój głos do pozostałych i wierzę, że zarówno ten, jak i wszystkie inne, zostaną potraktowane poważnie przez ludzi odpowiedzialnych za dobór materiału do ramówki polskich kanałów telewizyjnych, kin i rynku video. Dziękuję za zainteresowanie i pozdrawiam.

Prenumerata

Archiwalia i prenumerata:

1. Należy BARDZO CZYTELNIE I DOKŁADNIE wypełnić przekaz.
2. Za opóźnienia wynikłe z błędnego, lub nieczytelnego wypełnienia przekazu, redakcja nie ponosi odpowiedzialności.
3. Do rubryki „od miesiąca", należy wpisać słownie miesiąc, od którego prenumerata ma się rozpocząć oraz zaznaczyć jej długość (trzy lub sześć numerów) stawiając krzyżyk w kwadratowym polu.
4. Od chwili, gdy dany numer znajduje się w sprzedaży, należy go zamawiać w rubryce „Numery archiwalne". Ceny archiwaliów podane są przy każdej z pozycji. Zamawiając numer archiwalny, wpisujemy w odpowiednią rubrykę jego numer (np. 6/98-styczeń98). Można naturalnie wpisywać więcej niż jeden numer na jednym przekazie. Nie należy wpisywać przy numerze jego ceny - służy do tego rubryka na drugiej stronie blankietu. Zamawiając kilka numerów archiwalnych wpisujemy tam ŁĄCZNĄ cenę wszystkich numerów.
5. W placówce Poczty Polskiej należy wpłacić łączną sumę, za wszystkie zamówione towary. Sumę wpisujemy na drugiej stronie przekazu. Koszty przesyłki pokrywa redakcja.
6. Nie przyjmujemy zamówień listownych, uwzględniamy zamówienia WYŁĄCZNIE NA PRZEKAZACH Z CZASOPISMA. Zamówienia wysłane w listach NIE BĘDĄ REALIZOWANE. Nie należy przysyłać pieniędzy w kopertach!
7. Zamawiając płytę Kawaii CD, należy wpisać, który numer (numery) zamawiamy w rubryce „Zamawiam płytę Kawaii CD ...". Przy każdym zamawianym towarze należy zakreślić kwadratowe pole.
8. W razie jakichkolwiek niezgodności prosimy składać reklamacje pod adresem redakcji z dopiskiem: „Kawaii-Reklamacja" lub e-mailem. Do przesyłki należy dołączyć ksero dowodu wpłaty i krótkie wyjaśnienie.
9. Nie szukaj swojego pisma w kioskach! Zaprenumeruj nas, a przyjdziemy do Ciebie!

Reklamacje:

Reklamacje w sprawie prenumeraty lub numerów archiwalnych należy kierować do Działu Prenumeraty. W poniedziałek w godzinie od 9-tej do 15-tej, w pozostałe dni tygodnia od 9-tej do 11-tej.
Daniel Śniegoń tel. 071 343 70 71 wew. 338, **e-mail: dan@silvershark.com.pl**

Zamawiać można tylko te zestawy Kawaii CD, które są podane na kwitach, czyli np.: 1i2, 2i3 itd.., a nie np.: 2i4..
W przypadku uszkodzonych CD-ROMów należy wysłać je na adres wydawcy z adnotacją SZCZEGÓŁOWO WYJAŚNIAJĄCĄ na czym polega problem. Uszkodzone CD zostaną sprawdzone, i jeśli zaistnieje taka konieczność, wymienione na sprawne.

Po co PIN?

Od początku marca 1998 roku, każda osoba składająca w naszym wydawnictwie zamówienia, dostaje swój PIN, czyli NUMER IDENTYFIKACYJNY. W razie jakichkolwiek zapytań w sprawach zamówień lub w przypadku kontynuacji zamówień, należy podać swój numer PINu oraz dane osobowe.

Cena 0.00 zł Nr 2

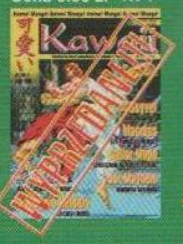
Cena 0.00 zł Nr 3

Cena 0.00 zł Nr 4

Cena 0.00 zł Nr 5

Cena 0.00 zł Nr 6

Cena 0.00 zł Nr 7



Cena 0.00 zł Nr 8

Cena 0.00 zł Nr 9

Cena 0.00 zł Nr 10

Cena 4.55 zł Nr 11

Cena 4.55 zł Nr 12/13

Cena 4.55 zł Nr 14

Cena 4.55 zł Nr 15

Cena 4.55 zł Nr 16

Cena 4.55 zł Nr 17

Cena 5.55 zł Nr 18

CD Nr 1

Cena 18.30 zł

CD Nr 2

Cena 24.40 zł

CD Nr 3

Cena 24.40 zł

CD Nr 4

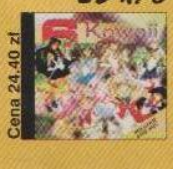
Cena 24.40 zł

CD Nr 5

Cena 24.40 zł

CD Nr 6

Cena 24.40 zł



CD „Mangowe Okienka"

Cena 28.00 zł

CD KISS

Cena 35.00 zł

Zamawiam prenumeratę

Kawaii

od miesiąca ..... / 99 (słownie)

- ☐ trzy numery 13,50zł (Cena jednego numeru w prenumeracie 5,55)
- ☐ sześć numerów 25,80zł

- ☐ Zamawiam płytę **KAWAII CD 1** 18,30zł
- ☐ Zamawiam płytę **KAWAII CD...** 24,40zł
- ☐ Zamawiam płyty **KAWAII CD 1i2** 30,50zł
- ☐ Zamawiam płyty **KAWAII CD 2i3** 30,50zł
- ☐ Zamawiam płyty **KAWAII CD 3i4** 30,50zł
- ☐ Zamawiam płyty **KAWAII CD 4i5** 30,50zł
- ☐ Zamawiam płytę **KISS** 35,00zł
- ☐ Zamawiam płytę **MANGOWE OKIENKA** 28,00zł
- ☐ Numery archiwalne.....

☐ proszę o przesłanie faktury VAT.
Nasz NIP: .....
☐ Upoważniamy firmę Silver Shark do wystawienia faktury VAT bez podpisu odbiorcy

pieczątka firmy

imię i nazwisko (czytelnie)

.....
podpis zamawiającego

Zamawiam prenumeratę

Kawaii

od miesiąca ..... / 99 (słownie)

- ☐ trzy numery 13,50zł (Cena jednego numeru w prenumeracie 5,55)
- ☐ sześć numerów 25,80zł

- ☐ Zamawiam płytę **KAWAII CD 1** 18,30zł
- ☐ Zamawiam płytę **KAWAII CD...** 24,40zł
- ☐ Zamawiam płyty **KAWAII CD 1i2** 30,50zł
- ☐ Zamawiam płyty **KAWAII CD 2i3** 30,50zł
- ☐ Zamawiam płyty **KAWAII CD 3i4** 30,50zł
- ☐ Zamawiam płyty **KAWAII CD 4i5** 30,50zł
- ☐ Zamawiam płytę **KISS** 35,00zł
- ☐ Zamawiam płytę **MANGOWE OKIENKA** 28,00zł
- ☐ Numery archiwalne.....

☐ proszę o przesłanie faktury VAT.
Nasz NIP: .....
☐ Upoważniamy firmę Silver Shark do wystawienia faktury VAT bez podpisu odbiorcy

pieczątka firmy

imię i nazwisko (czytelnie)

.....
podpis zamawiającego

Aga - Rei, M - chan, Neptunka.
Data urodzenia: 4.03.1997.
Znak zodiaku: tak jak Michiru.
Grupa krwi: RH +.
Ulubiony przedmiot: taki jak Minako i Haruki.
Ulubiony kolor: biały i turkus.
Ulubiona potrawa: taka jak Usagi. Chłopusy.
Ulubione anime: Sailor Moon i Oh My Goddess.
Ulubiona manga: Sailor Moon.
Ulubiona Sailorka: Sailor Mars, Uranus i Neptun.
Ulubiona boginka: Belldandy.
Hobby: Sailorki, słuchanie muzyki, wycieczki, sport, korespondencja.
Charakterystyka: podobna do Hotaru. Oszalałam na punkcie Sailorek. Kto chce niech pisze, proszę o znaczek zwrotny.
Ulubiona gazeta: Kawaii.
Adres: ul. Białobrzeska 1/10, 02-379 Warszawa.

Kitty - Kicia.
Wiek: 15 lat.
Ulubiony kolor: różowy i niebieski.
Ulubione anime: Sailor Moon.
Ulubiony przedmiot: informatyka.
Charakterystyka: mam duże poczucie humoru. Uwielbiam X-Files. Lubię koty i konie.
Adres: ul. Dworcowa 52/69, 10-437 Olsztyn. Odpowiem na każdy list.

Jasumin.
Płeć: K.
Znak zodiaku: Świnia.
Oczy: granat.
Charakterystyka: chodzę do I klasy L.O., ponadto gram w zespole Dirty Socks. Interesuję się komputerami, parapsychologią i rysunkiem. Odpiszę na każdy list.
Adres: Jasumin ul. Wielka 31/6, 53-338 Wrocław.

Jest nas dwie, ale większą połowę stanowię Ja: Kaśka Kochańska.
Data urodzenia: 8.03. rok Koguta.
Znak zodiaku: Ryby.
Ulubiony kolor: czarny.
Ulubiona manga: Sailor Moon.
Ulubiony przedmiot: przerwa między lekcjami.
Kolor oczu: siwo-błękitny.
Moją drugą połowę stanowi moja przyjaciółka Monika.
Zalety: bez nałogów, duże poczucie humoru, kocham mangę, potrafię być wspaniałą koleżanką. Ćwiczę kick-boxing już dwa lata. Lubię rozmawiać, dobry horrorek i akcje w stylu Foxa Muldera. Jeśli chcesz poznać zwariowaną fankę Kawaii - napisz.
Adres: ul. Dąbrowskiego 36, 26-604 Radom.

Anna.
Data urodzenia: 11.12.1982.
Znak zodiaku: Strzelec.
Hobby: anime, manga, Ufologia.
Wiek: 16 lat.
Charakterystyka: lubię zwierzęta, dużo czytam, słucham muzyki. Lubię Sailor Moon. Chciałabym korespondować z tymi, którzy lubią mangę i anime. Rysunki mile widziane.
Adres: Anna Rumińska ul. Kos. Kościuszkowskich 12b/29, 87-100 Toruń.

Milena Młynarska - Milka.
Data urodzenia: 1.04.1986.
Znak zodiaku: Baran.
Planeta: Mars.
Kolor oczu: ciemny brąz.
Ulubiona manga: Sailor Moon.
Ulubiony przedmiot: muzyka, j. polski.
Ulubiony kolor: biały i czarny.
Hobby: rysowanie.
Kiedy się nudzę: czytam.
Charakterystyka: jestem bardzo wesoła i pomysłowa. Kocham mangę i anime. Szukam nowych znajomości.
Adres: ul. Mušnickiego 26/15, 66-400 Gorzów Wlkp.

Aleksandra Jakubowska.
Data urodzenia: 21.03.1985.
Znak zodiaku: Owieczka.
Planeta: Mars.
Zajęcia: szkoła, manga, anime, czytanie.
Ulubiona manga/anime: lubię wszystkie.
Charakterystyka: mam 13 lat, jestem wysoką blondynką. Uwielbiam marzyć.
Adres: Ola Jakubowska ul. Zawiszy Czarnego 16/12, 68-200 Żary.

Żaba - Kałasza.
Wiek: jeszcze kijanka, ale rosną mi już płetwy (14).
Opis: nie przypominam Bunny, czy tam Belldandy. Jestem niepowtarzalna. Jeśli masz ponad 12 lat, to pisz śmiało. Jeśli dołączysz kopertę i znaczek zwrotny odpiszę na pewno.
Adres: Ewa Stasiak Wola Zaleska, 99-232 Zadzim.

Ania Sokół - Czarodziejka.
Data urodzenia: 9.08.1986.
Oczy: niebieskie.
Znak zodiaku: Lew.
Planeta: Księżyc.
Hobby: komputery, nauka, Sailor Moon.
Adres: Ania Sokół ul. Chrzanowskiego 5/8a, 41-902 Bytom.

Małgorzata Świegoda - Makoto, Tyczka.
Data urodzenia: 27.05.1985.
Znak zodiaku: Bliźnięta.
Ulubiony przedmiot: biologia, muzyka, historia, j. polski.
Ulubiona manga: Sailor Moon, Oh My Goddess, X - Clamp.
Charakterystyka: świetnie gotuję, doskonale biję chłopaków, uwielbiam mangę i anime, lubię rysować. Chętnie poznam kogoś z Wrocławia.
Adres: ul. Piastowa 26c/22, 50-361 Wrocław.

Agata Kapera.
Znak zodiaku: Koziorożec.
Charakterystyka: zadziorna jak Rei, głupiutka jak Bunny (na klasówkach). Umiem gotować jak Makoto, lubię być sławna jak Minako. Nawiążę kontakt z fanami Sailor Moon i nie tylko. Odpiszę na 100 %. W miarę możliwości proszę o znaczek zwrotny.
Adres: ul. Jeździecka 12, 30-698 Kraków.

Mika.
Data urodzenia: 16.02. 1981.
Znak zodiaku: Wodnik.
Grupa krwi: 0.
Hobby: grafika komputerowa, plucie i łapanie.
Ulubiony przedmiot: języki obce, matma, informatyka.
Ulubiony kolor: wszystkie odcienie niebieskiego, żółty i fioletowy.
Charakterystyka: zmienny charakter. Kompletne beztalencie zakochane w swoich dziełach. Lubi ludzi z poczuciem humoru, inteligentnych. Dla niej chłopak musi być zabójczo przystojny, inaczej wpada w kompleksy (martwi się, że nie potrafi złapać lepszego).
Adres: Anna Bek ul. Słowackiego 9, 37-600 Lubaczów.

Vessuna
Data ur.14.01.84r.
Znaczek zodiaku: Koziorożec
Hobby: rysowanie, muzyka
Ulubiona manga/anime: Appleseed, Armitage III
Ulub. muzyczka: Nirvana
Charakterystyka: Bardzo lubię mangę i anime, interesuję się nią od dość dawna. Nie mam nic przeciwko Sailor Moon, ale nie jest to moje ulubione anime. Lubię czytać książki Tolkiena i Sandemo, mój ulubiony film to "Obcy"
Adres: Szaglerniego 70/120, 30-830 Kraków

Tomasz Mentel (Gigi).
Wiek: 19 lat.
Hobby: hi, hi manga, anime i wszystko inne po trochu (między innymi komputery).
Best manga: Sailor Moon.
Best anime: Akira.
Adres: ul. Fabryczna 5a/6, 32-540 Trzebinia, tel. (032) 61-21-502.

Sebastian Zieliński.
Data urodzenia: 10.01.1980.
Hobby: manga, anime, Amiga, militaria i maszyny bojowe.
Charakterystyka: jako człowiek renesansu, nie mam jednej ulubionej mangi ani anime. Posiadam niewielką kolekcję anime i Kiss'a.
Adres: ul. Wicentego Witosa 8/432, 41-814 Zabrze.

Waldemar Koca (Sub).
Data urodzenia: 1980.04.08.
Wzrost: 186 cm.
Waga: 88 kg.
Fan anime, komputerów, filmów fantastycznych, Mortal Kombat.
Ulubione anime: Tenchi Muyo.
Ludzie z okolic piszcie, poznajmy się.
Adres: ul. Mysłowicka 22/27 40-486 Katowice - Giszowiec.

DeXter (M. Ziółkowski.
Wiek: 17 lat.
Oczy: blue.
Włosy: blond.
Hobby: manga, anime oraz filmy s-f.
Adres: ul. Franciszkańska 24/2 41-819 Zabrze.

Data urodzenia: 29.10.1982.
Znak zodiaku: Skorpion.
Ulubione kolory: czarny i akwaryn.
Hobby: książki , manga, anime i ciacha.
Charakterystyka: kocham mangę i anime, moje marzenie to zostanie mangaczką i wyjazd do Tokio. Piszcie. Odpiszę na każdy list.
Adres: Kacha Gołębiowska ul. Sikorskiego 4/3, 33-300 Nowy Sącz.

Agnieszka Klank - Golden Eye.
Data urodzenia: 29.05.1983.
Kolor oczu: szaro-niebieskie.
Kolor włosów: domyślcie się z pseudo.
Planeta: Mars.
Żywioł: woda.
Jestem fanatyczką mangi i anime.
Lubię: filmy fantasy, muzykę filmową, pływanie, bezchmurne noce, czarne koty i japońską herbatę.
Nie lubię: szkoły, fałszywych przyjaciół i marnowania czasu.
Chcę nawiązać kontakt z ludźmi o podobnych zainteresowaniach.
Adres: Agnieszka Klank, Os. Na Stoku 84/1, 25-408 Kielce.

Alina Kotyrba.
Data uodzenia: 09.05.1985.
Znak zodiaku: Strzelec.
Kolor oczu: niebiesko-szare.
Ulubione jedzenie: słodycze, kotlety mielone, zupa cebulowa.
Ulubiony kolor: zielony, różowy i granatowy.
Ulubiona Sailorka: Sailor Moon i Jupiter.
Charakterystyka: jestem trochę zwariowaną 12 latką. Lubię dobrze się bawić. Za swój ideał uważam Sailor Jupiter.
Adres: Alina Kotyrba os. Wany 11/14, 31-905 Kraków, tel. (012) 644-07-12.

Dorota Lada (Rei Hino)
Znak zodiaku: Baran.
Data urodzenia: 28.03.1985.
Ulubiony kolor: czerwony i czarny.
Hobby: Sailor Moon, jazda konno, siatkówka.
Charakterystyka: lubię rysować. Jestem miła i koleżeńska. Nawiążę kontakt z wielbicielami mangi i anime oraz z Krzysztofem Wysockim.
Adres: Dorota Lada ul. Wyspiańskiego 87/49, 41-207 Sosnowiec.

Suna-san.
Wiek: za mało by umierać.
Znak zodiaku: Omosa.
Kolor oczu: Aoi.
Ulubione barwy: odcienie falującej wody.
Hobby: manga, anime, sport, muzyka, rysunek.
Charakterystyka: optymistka, marzycielka, na ogół spokojna - w razie potrzeby silna i odważna. Nawiążę kontakt ze wszystkimi zapalonymi amatorami kreski japońskiej i nie tylko.
Adres: ul. Wielka 31/6 53-338 Wrocław.

Rubrykę redaguje: Mangosia

UWAGA PRENUMERATORZY!

W związku z przejściem magazynu Kawaii na cykl dwumiesięczny, warunki zamawiania prenumeraty NIE ULEGAJĄ ZMIANIE. Nadal obowiązuje LICZBA ZAMÓWIONYCH EGZEMPLARZY. A zatem osoby, które wcześniej dokonały zamówienia prenumeraty, otrzymają zamówioną liczbę egzemplarzy. W razie jakichkolwiek niezgodności, prosimy zgłaszać uwagi pod adresem redakcji, z dopiskiem: "Prenumerata - reklamacje", można również dzwonić pod numer: (071) 34-120-83, lub wysłać wiadomość pocztą elektroniczną: dan@silvershark.com.pl

Uwaga! W nowej prenumeracie Kawaii jest jeszcze tańsze! Czym więcej zamówisz, tym mniej zapłacisz!

Pokwitowanie dla poczty

zł ..... gr .....

słownie złotych

groszy jak wyżej

wpłacający .....

Dokładny adres .....

na rachunek .....

SILVER SHARK sp. z o.o.
BZ II O/WROCŁAW
NR 11201665-124908-130-3000

stempel

pobrano opłatę

zł .....

podpis przyjmującego .....

Pokwitowanie dla banku

zł ..... gr .....

słownie złotych

groszy jak wyżej

wpłacający .....

Dokładny adres .....

na rachunek .....

SILVER SHARK sp. z o.o.
BZ II O/WROCŁAW
NR 11201665-124908-130-3000

stempel

pobrano opłatę

zł .....

podpis przyjmującego .....

Pokwitowanie dla posiadacza rachunku

zł ..... gr .....

słownie złotych

groszy jak wyżej

wpłacający .....

Dokładny adres .....

na rachunek .....

SILVER SHARK sp. z o.o.
BZ II O/WROCŁAW
NR 11201665-124908-130-3000

stempel

pobrano opłatę

zł .....

podpis przyjmującego .....

Pokwitowanie dla wpłacającego

zł ..... gr .....

słownie złotych

groszy jak wyżej

wpłacający .....

Dokładny adres .....

na rachunek .....

SILVER SHARK sp. z o.o.
BZ II O/WROCŁAW
NR 11201665-124908-130-3000

stempel

pobrano opłatę

zł .....

podpis przyjmującego .....

Rewelacyjna oferta
Anime już w Polsce!

Angielskie wersje językowe

RANMA 1/2

RANMA 1/2 THE MOVIE 1.....68.90
RANMA 1/2 THE MOVIE 2.....68.90
RANMA 1/2 SHAMPOO OAV...63.90
RANMA 1/2 AKANE OAV.....63.90
RANMA 1/2 WATER OAV.....63.90

ROBOTECH

volume 1 – 10

(początki sagi MACROSS !!!)

ROBOTECH (vol. 1-10)..... (szt) 63.90

MACROSS

MACROSS CLASH OF THE BIONOIDS.....69.90
MACROSS DO YOU REMEMBER LOVE?...69.90
MACROSS II 1&2.....63.90
MACROSS II 3&4.....63.90
MACROSS II 5&6.....63.90

FATAL FURY

FATAL FURY THE MOTION PICTURE...69.90
FATAL FURY 1 HUNGRY WOLF.....63.90
FATAL FURY 2 THE NEW BATTLE.....63.90

SAMURAI SHODOWN

PLASTIC LITTLE

UROTSUKIDOJI III

OVERFIEND III

UROTSUKIDOJI III (WIDE SCREEN FEATURE) 69.90
UROTSUKIDOJI III vol. 1 .....63.90
UROTSUKIDOJI III vol. 2 .....63.90
UROTSUKIDOJI III vol. 3 .....63.90
UROTSUKIDOJI III vol. 4 .....63.90

A ponadto w naszej ofercie znajdziesz :

STARBLAZERS vol 1,2,3,4,5,6 ..... (szt) 63.90
MD GEIST DIRECTORS CUT 63.90
MD GEIST II DEATH FORCE..... 63.90
MD GEIST MOST DANGEROUS EVER..... 63.90
BATTLE SKIPPER vol. 1,2,3 ..... (szt) 63.90
BIG WARS 63.90
8 MAN AFTER 1&2..... 63.90
8 MAN AFTER 3&4..... 63.90
THE COCKPIT 63.90
DIGITAL DEVIL STORY..... 63.90
GIGOLO (od 18 lat) 63.90
SOL BIANCA 63.90
SOL BIANCA 2..... 63.90
CASSAHAN ROBOT HUNTER 1&2..... 63.90
CASSAHAN ROBOT HUNTER 3&4..... 63.90
BABEL 2 1&2..... 63.90
BABEL 2 3&4..... 63.90
ROBOT CARNIVAL 63.90
TWILIGHT OF THE COCKROACHES (105 min) .. 69.90

FINAL FANTASY

OD 18 LAT

HENTAI (EROTYKA)

KISEKI FILMS

Wyłączny dystrybutor KISEKI Films w Polsce:
MANTA
ul. Niemcewicza 7/9 lok. 2, 02-022 Warszawa
kontakt: (022) 658-09-50, 0-601 23-23-00
Zapraszamy do współpracy sklepy z grami, filmami i mangami!

Wyłączna sprzedaż wysyłkowa:
tel. (0-22) 658-09-50 pon.-pt. w godz. 9^{00}-17^{00}

* nie wysyłaj pieniędzy! za zamówione kasety zapłacisz przy odbiorze! *
* do ceny należy doliczyć koszty przesyłki ok. 6 zł *
* średni czas dostawy - 5-7 dni !!! *
* ceny zawierają podatek VAT *

Autoryzowane punkty sprzedaży detalicznej: Ultima, ul. Chłodna 35/37 paw. 7, Warszawa; R.A.R., ul. Grzegórzecka 32A, Kraków; Wszystko Gra, ul. Piotrkowska 88, Łódź

64 strony w Plusie to już norma, ale gdy pojawia się na nich:

Intrukcja do bohatera październikowej edycji Kolekcji CD-Action:

Flying Corps

Potężna dawka solucji:
- Heretic II
- King's Quest 8
- Quest for Glory 5
- Rogue Squadron
- Grim Fandango

Poradniki:
- Pyf
- Carmageddon 2

druga część Poradnika Hackera oraz debiut Budki Suflera

robi się gorąco! A to przecież i tak nie wszystko...